

PC POWER Zine
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
特價 99元
每月10日出刊
軟體世界
Play
no. 189
2005 /2月
SOFT WORLD MAGAZINE
極緻典藏
軟體世界2005年
伊蘇六
完全攻略指南書
破關保證班
完整劇情解析
重點式關卡流程
擺脫卡關著境
保命加強班
最強14隻
BOSS暴走實錄
超詳細武防
道具取得解說
開春溫馨禮
冠捷資訊・獨家贈品
全彩月曆
終極 採購指南
非玩不可
從戰慄時空2看
次世代顯示卡之爭
你知道戰慄時空如何崛起嗎？你玩的戰慄時空2畫面不夠炫嗎？
精選6款3D顯示卡完全評測
幫你找出誰與戰慄時空2最速配
活動區
伊蘇六角色票選活動
銀河生死門Ⅱ：復仇祭
有獎大徵答！
用選票拿大獎
動動腦拿遊戲
好康享不完 寄回函拿遊戲
拼運氣 比手氣
50套原版遊戲
大放送
萬人期待的強作
三國群英傳五
奧汀單機最強續作
閃電曝光
視覺效果再提升 割喉征戰百里侯
神鬼制裁
原作漫畫再改編……
搶先報導絕對暴力動作新品
戰地風雲2
BATTLEFIELD 2
完全著重多人連線
體驗後現代戰爭洗禮
評遊戲
遊戲採買終極指南 17款
波斯王子：侍魂無雙
令人瞠目結舌的建築設計
一掃前作缺乏隱藏要素之重痛
魔戒：中土戰爭
戰爭格局驚人
劇情流暢絕不拖泥帶水
信長之野望：天下創世 威力加強版
不同武將的遊戲感受
體驗不同的日本戰國時代
模擬樂園3
承襲過往的細膩設定
更增添了煙火華麗的視覺感受
伊蘇6(中文版)/幻魔霸主(中文版)/亞歷山大帝/諾曼地:最長的一日(中文版)/動物園大亨2/銀河生死門：復仇祭/聖騎士之戰精裝版/大富翁7：遊寶島/Symphony/エトワールの方程式/空帝戰騎/ちびママ/あの空の向こう側
雞蛋糕跑跑走
哈遊戲
搶GAME搶先報
單機館 11款
天使之谷
沉默小組
新地圖、新任務
全新資料片中文化再登場
最真實的物理引擎
挑戰最難逃出的監獄
Project Snowblind/阿帕契：拂曉出擊/美少女夢工場/校園戀愛大戰/創業王/童話共和國/超人特攻隊/戰火:Escalation
線上館 9款
怪誕奇幻線上遊戲
穿著動物服 填可愛
金庸群俠傳Online：血劍沙場
以"成長"為主題的第11部資料片
新絕代雙驕Online/El Online/戀愛盒子Online/希望Online/劍俠情緣Online/RF Online
東洋館 5款
ひとがたルイン/
Pure×Cure/はてなきそら/
Cafe-AQUA
ISSN 1605-2722
02
9 771605 272000
Printed in Taiwan



從心開始的暖暖感動
是你嗎？
微笑的面具，祝福的小花
在人群中灑落無聲的問候
讓心融化在暖暖的笑意中
讓嘴角勾起彎彎的弧線
期待，
在洛陽花開的季節
在ARENA的熱血會戰中
在神器的見證下
在嶄新的RO裡與你再次相遇....
讓你綻放笑容的新資料片
1 / 28輕觸上市



仙境RO伝説 ONLINE
P.S.你今天微笑了嗎？
www.gameflier.com
遊/戲/特/色
/新妝花開/ 新妝變身活力登場，古都洛陽綺麗現身，新年歡喜逛大街！
/封印解除/ 四級武器任務啟動，雷神之槌、女神頭鍊超強神器夢幻實裝！
/浪漫蜜月/ 暢遊愛情聖地爪哇島，你儂我儂幸福加溫，共享愛戀甜蜜蜜！
/名揚天下/ 團隊合作最無敵，單挑吃王我最強，挑戰Arena魔王競技場勇闖通關！
欲知詳情請上官網查詢 www.gameflier.com
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。
GRAVITY



機械、人類、精靈
為了爭取資源
運轉了種族對立的命運之輪

第一次
在戰場上的互相凝視
就停止不了每一天對你的思念

在戰場之中
不斷找尋你的身影
期待
在唯一能見到你的地方
和你相遇





RF ONLINE

Fantasy & Romance

EPISODE1 The Beginning of The New World

華麗魔法無情對戰前衛科技
遇見永生難忘的感動

■ | 遇見亂世 | 機械怪傑、人類聯邦、精靈同盟，爭奪資源引燃無止境戰火，轉動銀河宇宙命運之輪。
■ | 戰火延燒 | 基地戰、行星戰、國家戰和資源戰，個人、種族與國家榮耀神聖使命，進行不斷的戰鬥。
■ | 轉職命運 | 黑暗神獸的召喚師、操作機甲的戰鬥駕駛員、快速火箭砲射擊，讓玩家特色十足威力加倍。
■ | 驕傲武裝 | 結合科幻魔法的武器技能，在 PK 對決或場面浩大的會戰中，精彩衝擊出戰鬥的無限可能。

WWW.GAMEFLIER.COM









在洶湧的歷史洪濤中，寫下您的英雄事蹟！

全武將扮演系統終極進化。集『三國志』系列大成的作品。







事件中隱藏著事件，描述著戲劇般的英雄故事。
以武勇及智謀來衝破命運的駭浪，
編織出屬於您的三國志故事！

可以扮演遊戲中登場的所有武將。
根據各武將的身分及其能力、經歷的不同，其活躍的場合也會跟著不同。
充分描繪出每個武將強烈的個性。

除了猛將之間的「單挑」之外，
更搭載了可以讓軍師或文官活躍的「舌戰」系統。
利用巧妙的辯才，將國家的外交、武將的交涉引導到有利的方向！

貼心的新手對應！

- 詳細的新手教學、便利的指令解說及用語辭典等，充實的幫助功能讓您玩的安心，玩的快樂！

歷史模擬遊戲

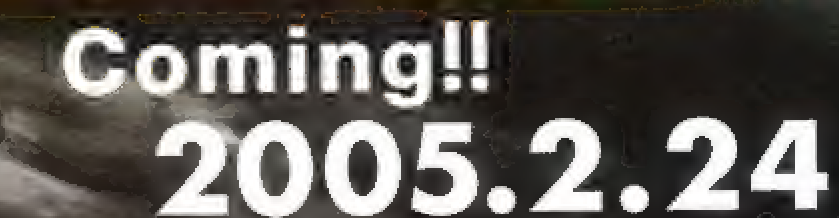


系列第十代作品!!好評熱賣中！

Windows®98/Me/2000/XP ●建議售價1,800元

「三國志X 中文版」官方網站 http://www.gamecity.com.tw/sangokushi/

SHIN·SANGOKUMUSOU 4






KOEI


KOEI
「天下創世」的世界
將更加豐富！
決戦III
KESSEN
石破天驚除亂世！
PlayStation.2
預定12月22日發售

歷史模擬遊戲

信長之野望®

天下創世

威力加強版

好評熱賣中

Windows® 98/Me/2000/XP ●建議售價850元

詳細的安裝需求請參考下列的官方網頁。

資料片與遊戲本體二合一的

信長之野望・天下創世 with 威力加強版

同時上市 ●建議售價1,800元

■更加有趣的合戰！

系列首創可自由設定戰場出戰武將、部隊配置的「自創合戰」功能。可藉由再現史實或假想戰爭等，從各種角度體會戰國合戰的樂趣！另外，還增加可體會知名大名們合戰經歷的「合戰試煉模式」。

■於建設城堡、城下町之中可享受到更多的樂趣！

系列首創可自由調整城堡、城下町的「自創領地」功能。而且藉由新追加的內政指令，可建設出更加華麗多變的市容！

■追加3劇本、歷史事件約50件、武將100人、「入門」與「超級」難易度選項。

■內建可自由設定武將、家寶、姬等資料的各種編輯功能。

「信長之野望・天下創世」官方網頁

http://www.gamecity.com.tw/tenka/



http://www.gamecity.com.tw

臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw

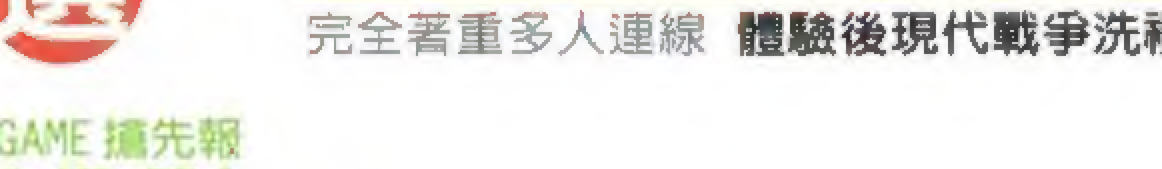



No.189 02 CONTENTS
FEBRUARY 2005















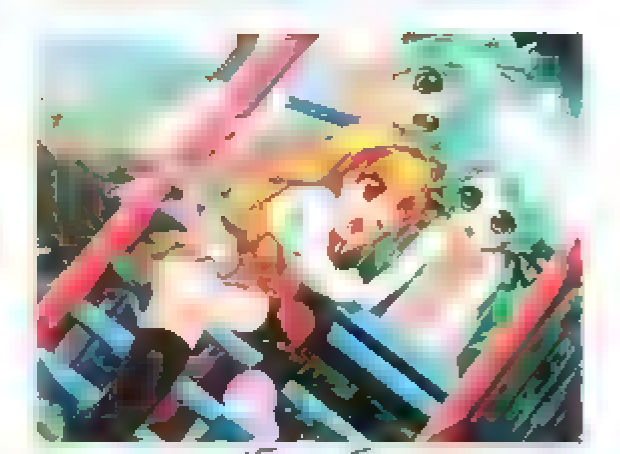


幻想西遊
魔佛重生
縱橫三界 唯我獨尊！！
佛與魔千年戰爭的序幕
2005年一月震撼登場





「評遊戲」





RO 迷的專屬 VIP 室

RO 樂園

繽紛洛陽城

「全攻略」



「騷主義」

「硬底子」強化電腦的必備資訊



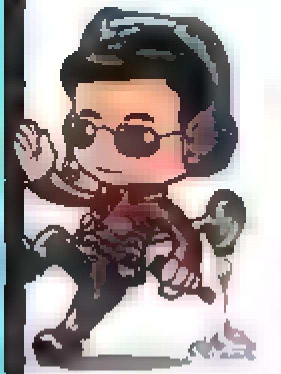







SystemSoft
Space
亂石崩雲，驚濤裂岸，
烽火三國，誰能稱雄？
三國志·英雄傳
以《三國志正史》為中心史觀，回溯到紀元前220年的三國時代，重返流傳千古的著名戰役，熱血沸騰的武將激鬥
以制霸中原為目標前進著一場運用您的智慧制定謀略、發展內政，成為終結三國時代的王者
依據三國正史雕塑多達三百餘名的謀臣武將。
赤壁之戰、出師表、六出岐山，百餘件真正三國史再現。
名將真實的出身地、星宿、天命等屬性，將影響戰鬥的結果。
以多樣的政治手腕建構一套自己的治國政策。
攻城戰、野戰、武將單挑等多種戰爭模式可供選擇

編輯亂亂話



今年的冬天在截稿之前真的來了！急速降下的溫度，只見熬夜加班的編輯們每個人都是裹著棉被來上班似的，一把眼淚、一把鼻涕，真是大家都辛苦了！不過呢為了此大家最完美的遊戲資訊，相信所有的編輯們都會將士用命、努力不懈的喔！

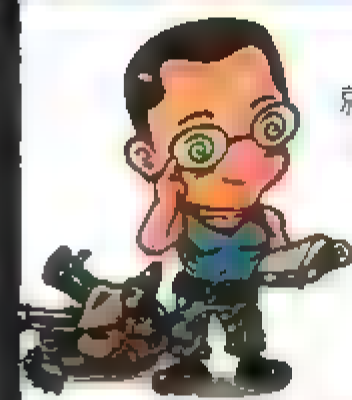
這一期我們附贈了老牌遊戲伊蘇六的攻略別冊，這個遊戲相信會喚起許多老玩家的記憶，想當年我也是一個沉迷於此系列遊戲的高手呢！請大家好好享用喔！

正在想辦法慰勞眾小編的 小葉



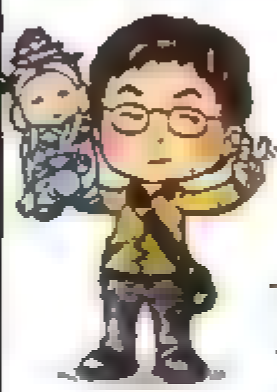
藉由上一期的2005年主流電腦新趨勢文章，再加上資訊月的大血拼，大夥的電腦配備應該是升級了不少吧！想玩戰慄時空2，這些配備絕對沒問題。有人反應要增加硬底子的篇幅，也有人反應”勉強看”…，唉！咱們是介紹電腦遊戲的雜誌喔，可不是”XX DIY！”耶～～。最主要的目的還是在玩Game之餘，多少瞭解一下電腦硬體方面的知識。玩遊戲的快感，常跟你的電腦配備有關係喔，可別再怪遊戲的畫質怎麼這麼慘、音效又斷斷續續…。AMD的CPU好像越來越厲害了，intel的CPU計劃反過來向它看齊了耶，看來可以再次擁抱AMD囉。大夥留個言，交流一下吧！！

最近一直灌WIN XP的 神秘歐茲



近日發生了一件非常另令人震驚的消息，就是南亞發生大地震並引發海嘯，因此而死亡的人數高達數萬人以上，可說是近年來最大的天然災害。究其原因，是因為各國缺乏海嘯預警系統，並輕忽海嘯的威力所造成。希望各國政府能記取此次經驗，以避免往後再發生此類災情。

差點去馬來西亞的 龍大叔



原本想說接近過年的時候會有一些強作冒出，不過，人總是會有惰性，就連外國人也不例外啦！所以小編常常跟廠商的對話

小編：「某某遊戲中文化好了嗎？

A廠商：「還沒耶！上個月已經將中文稿給他們了耶！」

小編：「喔！所以又要延期囉！」

A廠商：「應該是吧！」

小編：「那上次跟他們要的手稿呢？」

A廠商：「還沒寄出耶！」

小編：「這外國人做事怎麼一點都不積極呢？」

A廠商 「我都麻常常被他們給急死，一點資料都粉難拿到…」

…於是乎此案不了了之，小編只好想別的辦法動用一些特殊管道才能拿到比較特別的遊戲畫面或資料，看來這樣的現象應該還會再持續到明年！

不知是外國人懶還是…． 富哥



話說..二小姐的好朋友最近為了找點事做便養了兩隻寄居蟹,最近比較流行養寄居蟹吧!)其中一隻沒兩天就掛了，被另一隻打掛的(蟹鬥!?)接下來朋友就跟剩下的那隻(名字叫小玫)相依為命了這也開啟了朋友與小玫精彩的生活…。朋友的這隻小玫很奇特，她不喜歡吃蔬菜水果只對鋼琴燒情有獨鍾，聽到音樂就會乖乖的停下來聆聽真是隻行為怪異的寄居蟹呀

PS 最近地球發生了一場大浩劫，心痛之餘別忘了好好珍惜身邊的幸福。

想來點輕鬆話題而出賣朋友的 二小姐

哇！寒流又來了啦>.<，怕冷的小編特地來四季如夏的高雄工作，沒想到還是逃不過寒流的侵襲…，不過寒流也來的正是時候，小編假日要去吃熱呼呼、燒燙燙的麻辣火鍋喔～，要選大辣還是中辣好呢？真傷腦筋呀…呵呵！(聽說吃麻辣鍋前要喝優酪乳保護腸胃與小菊花…，是真的嗎0.0)

還不太確定要買哪個牌子優酪乳的 提比犬兒

發行人兼社長 王俊博
副總編輯 葉士豪
監製 李永治
主編 林家震
文字編輯 歐宗廷 陳珊如 蔡欣蓓
美術總監 郭美玲
美術主編 呂淑瑛
美術編輯 張淑媛 趙麗雯 李麗芬
陳建中 葉美雪
日本特派員 黃詠麟
美國特派員 莊振宇

特約作家
發電姬 無毒羊 糖小小 宇宙人
邪騎士 魯夫子 毛狗 金名志
酷極 吉他手 貓咪企鵝 羽果
勇者AAA 莎琳娜 Rare Magicner
Janvet JABACO Alerzart Bishop

訂閱查詢 07-8152988轉263 方惠玲
劃撥帳戶 智冠科技股份有限公司
劃撥帳號 41941885

廣告組 高雄 07-8151063 曾玉琴 穆雪芳 台北 02-26530566轉329盧薇昀 轉334陳宣慈
廣告營運中心 惠瑞德廣告 台北市基隆路一段156號8樓之4 02-87872708



製版印刷 中華彩印
法律顧問 寰瀛法律事務所

發行社 智冠科技股份有限公司
通訊處 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
註冊地址 高雄市三民區民壯路61號2樓
代表線 07-8152988
傳真機 07-8150014

※讀者投稿信箱swmag@unocn na com



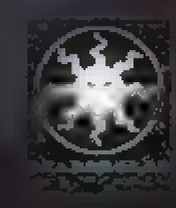


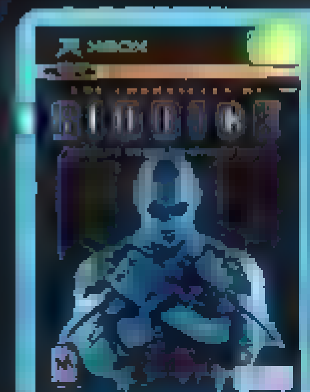
























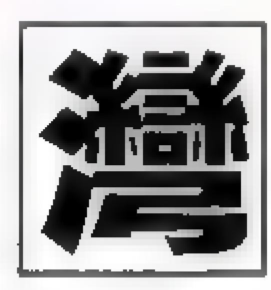
http://www.leadinia.com/pc/rid



小小所居城市在靠downtown附近的一個區域，匯集了許多早年移民這裡的韓國人。而城市北邊、小小所住的地區，則成為新一代韓國移民的聚落。這一南、一北的兩地，被本地韓人戲稱為「南韓」與「北韓」，不知本國市民聽到這種稱呼，心裡作何感想？小小本著多年來玩即時戰略遊戲的精神，不由得幻想這是南韓的政治陰謀，與其和北韓爭鬥計較，不如西進北美大陸開疆闢地…

撰文 / 撰文／鷗小小



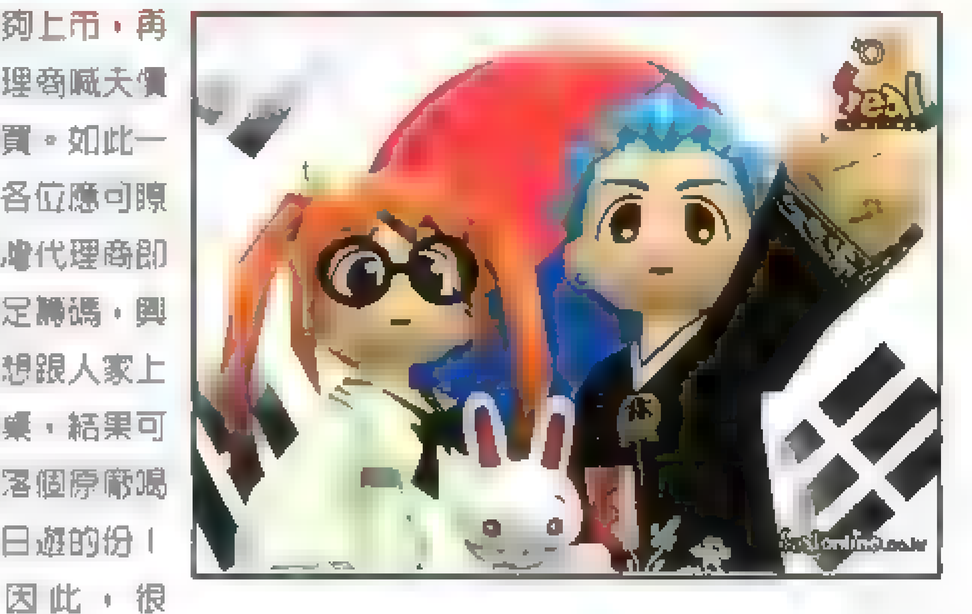






「我們已經報告給韓國原廠處理，請耐心等候！」，當你打電話到線上遊戲公司抱怨，得到這樣的回覆，你的感想是什麼呢？是覺得他們總算有在做事，還是認為代理公司又在推卸責任？尤其是那個問題存在良久，甚至網路上早已吵翻天時，恐怕有七成以上玩家都會認定那是遊戲公司敷衍、脫罪的說辭。但事實真相究竟如何？很遺憾地，我們必須說那九成九是真的，特別是日久沉痾！這麼說，大概有五成玩家要挑眉質疑，怎麼可能那麼久還搞不定？我們可是有付錢的！韓國公司難道不想賺錢嗎？

是的！當台灣遊戲公司捧著大把美鈔去爭取代理權時，那確實是筆大生意，韓國原廠的上層鐵定關注著整件事，緊盯著改版進度不放；但上線之後，除錯（debug）就相對成為小事，於是永遠排不進研發團隊的工作時程表。這些研發人員既要開發新內容，又要修補程式疏漏，哪裡有空幫台灣人滅火？怎麼說滅火都要由自家附近開始啊～自家都搞不定，還管他人死活？更何況這人還在海外，無論如何客訴也吵不到韓國去，自是無關痛癢！很無奈地，資本主義的精神就是誰有錢，誰說話大聲。除非，台灣於該遊戲對原廠的貢獻大過其他市場，否則就輪不到台灣人說話！總算讓台灣代理商可以噴聲時，還得看原廠是否有心繼續該遊戲？如果那產品在韓國市場已經七零八落，通常他們早就奉「擺爛」為圭臬，以「拖延」為戰術，悄悄另起爐灶，等著新作能夠上市，再讓代理商喊天價來競買。如此一說，各位應可瞭解台灣代理商即便備足籌碼，興沖沖想跟人家上談判桌，結果可能僅落個原廠喝茶一日遊的份！

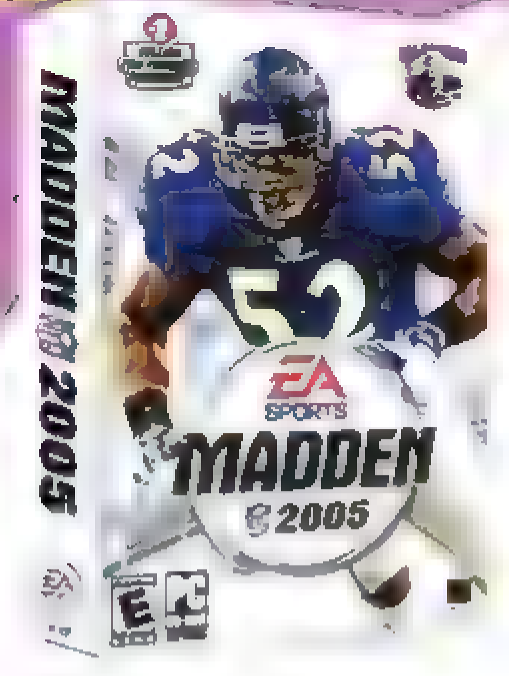


因此，很多台灣線上遊戲公司都在這樣搞過後，才恍然大悟原來早該養一、兩個具駭客水準的高手，拿到遊戲就要開始進行破解的工作。這種事只怕萬一，不怕一萬啊～更慘的是，說不定原程式就將規格寫死或設計漏洞百出，這時連大羅神仙也難救，真是欲哭無淚！實際上，因發現太晚，無力回天，最後不得不鳴金收兵的遊戲公司又豈是少數？每次有遊戲公司收掉時，總不免聽到玩家罵「搞垮遊戲」、「吸金騙錢」。然而，到底是公司搞垮遊戲，還是遊戲搞垮公司？或許難說分明呢那些看好網路遊戲產業而丟錢進來的金主，起初也想和王總一樣風光，但哪知道：遊戲不是隨便玩玩就可以，人家成功自有他的道理。最後，當然不得不為己打算，把心一橫，海撈一票，當隻過街老鼠了。

看到這裡，也許有讀者要以為小小一徑將過錯推給韓國原廠、韓國遊戲，意欲替台灣的線上遊戲代理公司掩罪飾非。其實，還不如說小小是嘗試在釐清責任歸屬。台灣遊戲代理商絕對有過失，他們錯在完全不瞭解遊戲界，就自以為有本事「玩」這產業，天真地認為去韓國抱顆蛋回來，就能生成一隻金雞母。臭雞蛋塗上金漆，也能誤為金雞蛋。這無異是台灣人的悲哀、台灣遊戲業界的黑暗！但是黑暗的時代，也是光明的時代。台灣遊戲公司有待成長與進步，你有玩遊戲的熱情，是否願意將它貢獻給這個產業，與它一起迎向光明？




打造華人最大線上休閒遊戲平台
大富豪
麻將館 online~
網路對戰藝術最高的極致表現！
絕對滿足您永無止盡的想像！
休閒遊戲天王始祖最新力作
瘋狂樂翻天
財神來報到讓你
點數、積分加倍！
500 1300 1100 1000 900 700 500 300 100 50
100 300 500 700 900 1000 1200 1400
2005 2/24-2/28 台北國際電玩展
電玩精靈 小豫兒 現場與您零距離接觸
1500點 /15天 /30小時
獨家特惠帳號
Holiday



12月是一個令人充滿驚奇的月份，除了從日本原裝進口的PSP在台灣一台可以賣到$17,800之外，在遊戲界最大的一顆震撼彈應該算是EA以不詳的金額，拿下美式足球NFL五年內包含球隊、球員、及球場的獨家授權。這份合約的範圍涵蓋所有在電腦、遊樂器、掌上型電玩（NDS和PSP全部包含在內）平台上發行，所有與NFL相關的動作、模擬、大型電玩形式、及管理模式遊戲

撰文／冷感

電玩界的   現在成形

台灣玩家或許沒有辦法感受到美式足球NFL遊戲在整個遊戲產業所佔的重要份量，但是底下的一些數據應該可以讓您在心裡畫出一個大概的輪廓。大家都知道《The Sims》（模擬市民）是一款極度暢銷的遊戲對吧？《The Sims 2》在發行的10天之內就賣了超過百萬套，算是非常亮眼的成績。但EA的美式足球遊戲《Madden NFL 2005》在2004年八月發行的第一週，七天內就已經賣出超過一百三十五萬套。儘管這是一套除了美國之外，可能沒有其他國家是這項運動的主要市場的遊戲，但是以如此耀眼的的軟體銷售成績來看，活脫就像是用力摑在大學課堂上喊著「國際化！國際化！」的老教授臉上的一個重重巴掌。由發給媒體的新聞稿裡的資料來看，EA對《Madden NFL》系列一向非常重視。EA除了冒稱這款遊戲為「旗艦級」產品之外，也賦予它北美史上最暢銷系列的頭銜（三千七百萬套）。

現在讓我們把焦點拉回到這次的新聞事件上面。藉由這次的事件其實可以引出相當多值得讓我們深省的方向，底下我們就針對幾點來作審視。首先以這樣一則一家遊戲公司已經確定壟斷一項運動遊戲市場的新聞來看，您覺得重要性有多高呢？以台灣的電子媒體來看，巴哈姆特202字、遊戲基地319字，其他的媒體報導屈指可數，甚至就連中國與香港的遊戲相關網站都擁有比台灣還要詳細的相關報導。以台灣來說，與國際接軌是每一個產業所必須關切的必要課題。媒體的使命不單單只是傳播，更應該是教育（我們現在是聊遊戲，不是聊政治…）；媒體教育的對象不單單只是玩家，更應該是業者，其他產業是如此，遊戲產業自然也不能例外。在這則新聞曝光之後，媒體又接連披露EA對美國職籃NBA、甚至美國職棒大聯盟MLB都有類似的動作（前者已經遭到拒絕），台灣遊戲相關媒體是否曾經嘗試把所有事件做出串連、甚至做更進一步的分析呢？很遺憾的，我們看到的只是零星的新聞，並沒有任何一家台灣遊戲相關媒體能把這些議題全部串連，並且告訴我們運動遊戲市場未來可能會如何發展、其他遊戲廠商會有什麼反應、對玩家的影響是什麼、EA還可能有什麼行動，如果您的外文能力不好或尋找資料的技巧不佳，很抱歉，並沒有人能為您分析。以媒體報導的深度與廣度來說，不但玩家感受不出應該有的強烈震撼，也沒有辦法讓台灣的遊戲業者從中獲得知識或經驗，這恐怕是媒體的嚴重失職。

再來是藉由這則新聞，我們可以強烈體認到資本主義的可怕（當然了…比資本主義更可怕的還有不少…）。如果EA買下NFL的獨佔權讓您嚇壞了，其實您可能沒注意到其他的獨佔。美國職籃NBA選手在球場唯一能喝的飲料叫Gatorade（開特力）、指定的酒類是Budweiser（百威）、指定的零食是Snickers（士力架）、指定用球是Spalding（斯伯丁），其他職業運動的獨佔「指定」項目早已行之有年且多得不勝枚舉，就連EA在這次拿下NFL之前，也早就已經拿下包括世界盃足球賽FIFA、高爾夫巡迴賽PGA、雲司頓賽車NASCAR的獨佔權，如果像媒體所說的，EA單靠運動遊戲就已經撐起30%的營收來源，這次在拿下NFL之後，應該還會繼續往上提升，而且只要NBA Live系列能夠持續坐穩冠軍、MVP Baseball持續爭氣，主要的運動遊戲版圖全被EA收編將完全不是痴人說夢。只不過在講求高度創意的遊戲產業來說，這樣的情況恐怕並不會是玩家所樂見的了。不論這次的事件是否能解釋成NFL的沈淪，但我們或許可以預期在不久的將來可能會有一波來自於媒體的覺醒、甚至反撲。歷史告訴我們媒體對於獨佔的敏感度或許比起消費者來得遲緩，但逐漸累積自消費者的聲音終究會造成新聞成立的價值，屆時的遊戲媒體會不會還像現在這樣沈默還在未定之天，但沈默之後的報導與分析應該會更加精采才對。



微軟在個人電腦軟體上的壟斷行為已經是老掉牙的故事了，但EA對運動遊戲、甚至是整個遊戲界的壟斷行為，在2004年12月，才剛剛開始華麗上演。



松崗閃電宣佈代理

成人的性幻想 花花公子女郎

大受期待的情[illegible]《花花公子女郎》(Playboy：The Mansion)在經過幾次延期後目前終於公佈了最終發售時間，對應平台為PC、XBOX和PS2。而在台灣由松崗取得代理權並決定中文化於明年春季登台，屆時台灣男性玩家可於虛擬世界中盡情發揮男兒本性，體驗香色無邊、百無禁忌的情色遊戲。

《花花公子女郎》是著名成人品牌花花公子進軍遊戲業的第一款遊戲，本作由Cyberlore開發，玩家扮演"花花公子"的品牌創始人HughHefner，透過模擬商業活動、生活等各種遊戲模式體驗Hef的生活。本作的遊戲系統類似《模擬人生》，遊戲中所佔比重最大的就是邀請社會名流參加的各種派對。玩家可以透過與名流們交流邀請他們參加雜誌的訪談，同時挖掘具有潛質的性感美女拍攝照片。本作中出現的社會名人都是根據現實生活中的原型為參考的，相貌、舉止和衣著習慣方面都與現實一樣。另外遊戲中出現的名人都是沒有時代區別的，1950年代的明星就會[illegible]代明星在一起聊天。為模特兒拍照是本作的又一大特點，在遊戲中你可以建造一個製作室專門用來為模特兒拍照，然後親自移動攝影鏡頭拍下最迷人的相片，拍完之後你還要選擇用哪一張相片作為雜誌封面，而剩下的相片可以保存到相簿中。玩家所拍攝的相片是否會受到讀者的歡迎並非取決於玩家的攝影技術，而是所邀請的模特兒的知名度。要邀請到更有名氣的模特兒就要花大錢舉辦更大規模的派對。





聖誕花絮

SEGA耶誕活動 Sugar熱情登場



SEGA在「東京Joyplis」舉辦了盛大的巨型耶誕點燈儀式，人氣美少女組合Sugar參加了此次點燈會，並且進行了耶誕歌演唱的迷你活動。這棵耶誕樹高達7米，設立在V型舞台上，樹身掛滿了美麗的燈飾。12月每週末的星期六、星期三和耶誕節這個V 型舞台和耶誕樹將會舉辦耶誕之舞「DreamFlyingLIVE' 04」。

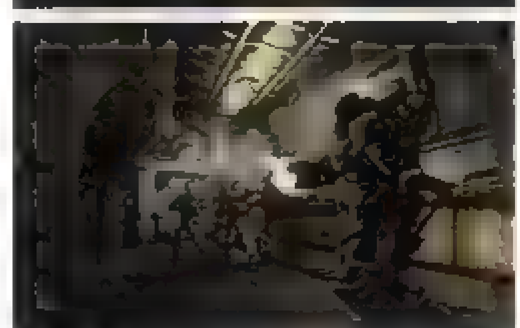


▲在點燈儀式上亮相的超人氣美少女組合Sugar身著藍色[illegible]服裝，與耶誕夜的主題顏色相匹配

雷神之鎚 4

首次公開遊戲畫面





從這次公佈的遊戲畫面來看，《雷神之鎚4》(Quake Iv)果然不愧是《毀滅戰士3》引擎打造的新作，畫面風格如出一轍，並且在細節上的刻畫比《毀滅戰士3》更加突出。

《雷神之鎚4》的首席美術師Kevin Long表示，在進行該作的氛圍製作時，製作組大量參考了科幻和恐怖」說還有漫畫、動畫、電影等，試圖創造出一個真實而恐怖的外星世界。本作實際上是《雷神之鎚2》的續作，故事發生在《雷神之鎚 2》的幾個小時之後，與《毀滅戰士 3》相比，《雷神之鎚 4》的規模更加宏大，《毀滅戰士3》畫面雖然精緻，不過同一畫面中能夠展現的敵人數量並不是很多，而《雷神之鎚 4》更加傾向於戰爭的龐大規模，會出現更為激烈的戰鬥場面。遊戲講述Strogg的首領Makron被摧毀後很快又有新的更強的Makron誕生並且將Strogg重組起來，由於Strogg的星球防線已經被破壞，地球軍方為了徹底消滅Strogg立即派了整個軍隊前來圍剿Strogg。因此在本作中玩家並非孤軍奮戰，在行動的過程中會得到整個軍隊士兵的幫助，而敵人的數量也會非常龐大。本作中有很多任務都是要駕駛各種具有強大破壞力武器的載具戰鬥。本作同樣會有多人遊戲模式，而多人模式則更加接近《雷神之鎚 3》。

科幻驚悚 FPS 新作　51 區



《51 區》是一款科幻驚悚遊戲，講述外星人的離奇懸疑故事，對應平台為PC、PS2和XBOX，預定2005年3月發售。在開發過程中邀請了《X檔案》的大衛·杜契尼為本作主角配音。而且本作也將會被改編為電影。

玩家將扮演HAZMAT專家「EthanCole」。美國軍事基地51區傳出求救信號，信號中說明基地裡有嚴重病毒洩露。為了阻止事態的蔓延，並派出EthanCole和一個特種部隊進入調查。51區裡的這種病毒不僅會造成各種基因突變的怪物，而且會控制被感染者的意識。在調查的過程中，玩家會發現51區裡的外星人。並最終發現外星人與政府高層的秘密。在遊戲過程中，Edgar小隊會提供同伴，在戰鬥中，你可以脫身去執行其他任務或收集血包和武器，而他們會留下繼續和變異體或其他外星人戰鬥。

死亡來襲　恐怖的極致

死亡鬼屋 3

GAMEINFO

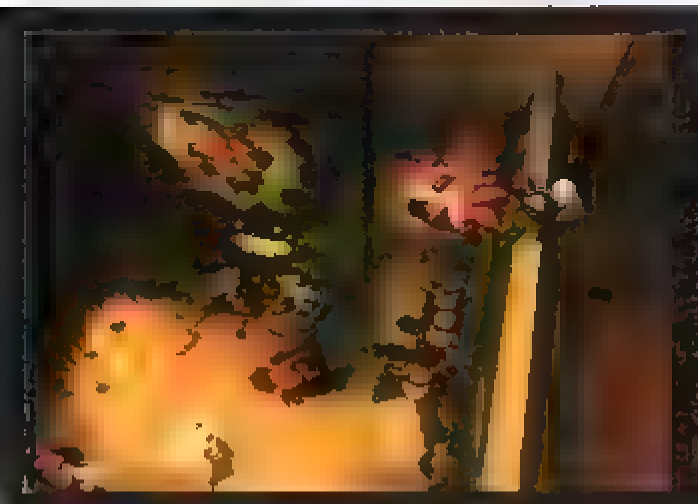
英文名稱 /The House Of The Dead III
中文名 /　死亡鬼屋 3
發行日期 /2005/3/17
發行平台 /WIN 98/ME/XP/2K
遊戲類型 /恐怖射擊

恐怖遊戲經典名作《死亡鬼屋》三部曲的第三部《死亡鬼屋3》(The House Of The Dead III) PC版將於2005年2月在歐洲上市。SEGA歐洲地區經理Mike Hayes說：「我們非常高興將《死亡鬼屋》第三部奉獻給PC玩家。《死亡鬼屋3》將給玩家帶來猶如街機般的超爽快感，玩家將會感到，怪物的數量、動作以及殺傷力都是前所未有的強。」

雖在2003年1月曾發行過Xbox版本，如今，喜愛恐怖遊戲的玩家們又可以在PC上體驗到那毛骨悚然的刺激感，你可以使用霰彈槍去進行全新的冒險旅程，可以想盡一切辦法去摧毀各種怪物，而這一次的主角並不是第一部的Thomas Rogan，而是他的女兒Lisa Rogan。由於父親Thomas失蹤，Lisa Rogan和父親從前的搭檔開始了拯救父親的旅程。





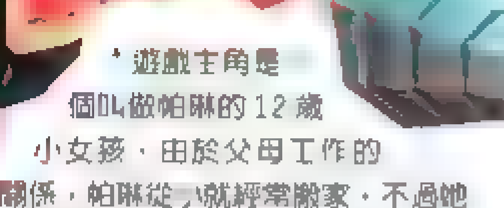


聖誕浩劫？刺客任務：血錢

今年11月Eidos正式公佈了《終極刺客：血錢》(Hitman:BloodMoney)。本作同樣由前作的IO-Interactive製作室開發，近日Eidos終於公開了本作的第一張遊戲畫面，或許是為了以另類的模式慶祝耶誕，這張遊戲截圖竟然是耶誕老人被殺手47推下樓的場面，不知這是Eidos的惡搞還是真正會在遊戲中出現的場面，從這張畫面來看，本作所採用的全新Glacier引擎強化版表現還是十分出色的。

Falcom 超可愛新作 Gurumin

Falcom製作的超可愛動作遊戲《Gurumin》在耶誕期間終於正式上市，該作一反Falcom《伊蘇》、《英雄傳說》等正統動作RPG的風格，採用了童話般可愛風格，玩家操作手持鑽子為武器的小女孩與大魔王戰鬥。在本作中，玩家的武器就是鑽子，可以透過搭配各種機械零部件讓鑽子具有火和雷等各種附加屬性，可以使用各種特殊攻擊。玩家還可以在購買可以使用必殺技的道具，遊戲中有20多種道具。本作地圖採用了自由式設計，玩家可以隨意選擇想去的地方，即使已經透過的地方也可以再次挑戰。本作採用了獨特的音樂攻擊系統，畫面正上方有長長的五線譜，上面有星星的標記，上層有音樂的符號，玩家要根據音樂的節奏以準確的時機按鍵，如果抓準時機就會獲得更高的攻擊力。



↑遊戲主角是一個叫做帕琳的12歲小女孩，由於父母工作的關係，帕琳從小就經常搬家，不過她總是把搬家當作是結交新朋友的過程，是一個非常開朗的小女孩





←初回限定版

GAMEINFO

英文名稱	Gurumin
發行日期	2004/12/25
發行平台	WIN 98/ME/XP/2K
遊戲類型	A-RPG
遊戲售價	日幣9240圓

迷人的冒險新作 夢隕上市預告

大家還記得前幾年一個非常迷人的冒險遊戲《無盡的旅程》(The Longest Journey)嗎？玩過此遊戲的人一定會被其美麗的畫面，引人入勝的情節所吸引。《夢隕》(Dreamfall)是挪威遊戲開發商Funcom推出的冒險遊戲，是2000年發行的冒險遊戲《無盡的旅程》的續作，空前的3D效果，先進的人物工作設計、音效、操作都堪稱完美。《夢隕》故事發生在前作的十多年後，遊戲將含有多個可供控制的人物，而且，有多個截然不同的可供探索的世界。包括：斯塔克（一個充滿科技的未來世界），阿卡迪亞（一個中古世界為背景的世外桃源），還有一個終年白雪覆蓋的冬之城。預定2005年1月10日，該作上市之後，動作冒險遊戲的愛好者一定要嘗試一下。

官方網址：http://www.dreamfall.com/







UBI 恐怖大作 Cold Fear

備受關注的UBI恐怖大作《Cold Fear》(冰凍的恐懼)又釋出一批新圖，《Cold Fear》是UBI公司發行的第一款恐怖題材的動作遊戲，將在PC/PS2/XBOX各平台上推出，預計將在2005年3月上市！

這款《冰凍恐懼》的幕後製作班底來頭不小，他們就是開發電腦知名恐怖遊戲《鬼屋魔影》系列的研發團隊「Darkworks」。《鬼屋魔影》系列自1991年推出以來堪稱是所有恐怖遊戲的祖師爺，尤其CAPCOM名作《惡靈古堡》系列受到的影響最大。挾著《鬼屋魔影》系列製作團隊沉寂四年後重新出發，也讓這款《冰凍恐懼》的表現受到玩家期待。

官方網址：http://www.coldfeargame.com/index.php

找回最初的感動

復活邪神：詩人之歌新畫面







在今年的東京電玩展，SQUARE-ENIX曾公佈他們以1992年超任主機名作《復活邪神》為基礎重新改編的PS2名作《復活邪神：詩人之歌》，以全3D的風貌重新詮釋這款經典RPG的魅力，PS2版不但繼承當年超任版的遊戲精神，更開創出嶄新的遊戲風貌。這次PS2版《復活邪神：詩人之歌》也延續當年超任版的創新精神，主要的故事架構沒變，八位勇者為了阻止三位邪神(迪斯、薩魯西、雪哈拉)的復活展開冒險之旅，但在視覺表現卻完全完全翻新，以全3D多邊形的方式呈現嶄新的遊戲感動，並新增兩個主角，分別是吟遊詩人與黑暗領主。(遊戲平台：PS2/發售 [illegible] 春季

CESA大獎作品

魔物獵人G 1月20發售



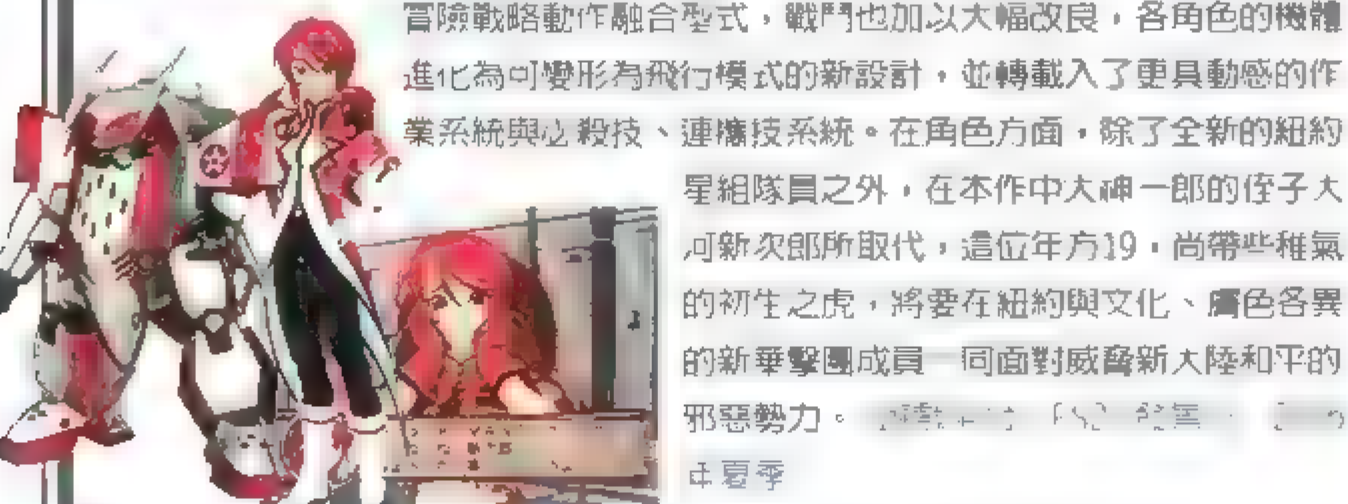


CAPCOM的《魔物獵人》是去年初的一款黑馬級遊戲，憑藉其獨特的設計獲得了廣大玩家的認可。而最新作《魔物獵人G》尚未發售已先聲奪人，在去年10月底的「第8回CESA遊戲大獎」中拔得頭籌，獲得了最優秀大獎。《魔物獵人G》中新設計了一個「獵人訓練所」模式，玩家只要滿足一定條件就可以在單機模式中開啟該模式。在該模式中會有鬼教官提出課題針對性的進行狩獵，在狩獵過程中只能使用鬼教官指定的裝備。該模式難度較高，主要用來鍛鍊玩家各個方面的具體能力。不過完成任務後可以獲得的道具是非常誘人的。另外前作中培養出來的角色數據也是可以通過記憶卡轉移到本作中的。[illegible]

PS2首款櫻花大戰

櫻花大戰V ～再見，吾愛～

Red Enteetainment與SEGA共同企劃製作的《櫻花大戰》系列正統最新續作－《櫻花大戰V～再見，吾愛～》是系列作中首部針對PS2所製作，以全3D構成一般移動畫面與戰鬥畫面，並將原先的LIPS系統更加改良，保留系列作獨特的戀愛冒險戰略動作融合型式，戰鬥也加以大幅改良，各角色的機體進化為可變形為飛行模式的新設計，並轉載入了更具動感的作業系統與必殺技、連攜技系統。在角色方面，除了全新的紐約星組隊員之外，在本作中大神一郎的侄子大河新次郎所取代，這位年方19，尚帶些稚氣的初生之虎，將要在紐約與文化、膚色各異的新華擊團成員一同面對威脅新大陸和平的邪惡勢力。[illegible]年夏季



清涼辣妹摔角秀

玫瑰鬥士養眼遊戲圖

預定2005年2月發行的PS2美式女子摔角遊戲《玫瑰鬥士》，近日釋出了多張遊戲畫面，供玩家欣賞。遊戲取材自表演與戲劇性強烈的美式女子摔角比賽，遊戲中預定收錄11名不同流派風格的性感女子摔角選手，玩家將可選擇22種不同造型的角色來玩。遊戲中的女子摔角選手皆以上萬個多邊型的細緻3D模型所構成，呈現出逼真自然的演出，遊戲中還加入獨特的「羞辱系統」，使用各種讓對手羞迫亡醜的招式，來給予對手肉體與精神上的雙重打擊，並帶給玩家養眼的視覺享受。[illegible]





哈燒遊戲周邊

惡魔獵人3 日版精美預購特典

《惡魔獵人3》的時空背景為一代之前，敘述主角但丁在事務所剛開張，還沒正式以惡魔獵人營生之前的故事。遊戲中將詳細描述 但丁(Dante)與 維吉爾(Vergil)這對同為魔界最強劍士－斯巴達後裔的雙胞胎兄弟之間的糾葛。本代中將大幅增加各種格鬥的技巧，並區分為四大風格，除了將二代所取消的格鬥武器再次加入之外，各類型武器也大幅增加，搭配上不同的戰鬥風格，可進行前幾代所沒有的細膩動作與攻擊防禦等技巧。 CAPCOM 目前官方網站公佈了預購特典－使用真皮和金屬製作的精美手機鍊，金屬牌上有着附的「惡魔獵人3」鋼印。[illegible]

和風 RPG 再現

天外魔境3 發售日底定



由RED知名製作人廣井王子領軍，HUDSON製作的東洋風RPG系列作最新作品《天外魔境IIINamida》，日前正式公佈將於2005年4月14日發售，官方網站並大幅更新，。本代的遊戲舞台來到了日本南端的九州，並以日本代代傳承的三神器之一「鏡」為主題，敘述自幼即飄揚過海而來的男主角南彌陀(Namida)，與一同被撫養長大，親如兄妹的女主角雲與所居住的村落，遭受神秘的阿彌一族攻擊，親人慘遭殺害。為了復仇，同時也為了探究自己身為火之一族的宿命，拯救九州百姓於水火之中，南彌陀便與雲與一同展開討伐阿彌一族的旅程。《天外魔境3》將請到許多知名配音員擔任角色的聲音演出，日本名音樂家[illegible]擔任音樂總監，主題曲則是由國際知名歌手莎拉布萊曼演唱。





超炫特技飛車

德國賽車新作 Crashday

《Crashday》是一款追求特技、飛車、撞擊為主的另類賽車遊戲，本作是由德國 MoonByte Studios 公司開發，製作小組採用最新研發的「Chaos」3D引擎，特別在即時光影處理、物理碰撞運算有突出的表現，不管是超細膩的車輛3D模組、誇張的車體碰撞損壞效果、真實的即時光影、龐大的遊戲場地等，都讓遊戲有着驚人視覺效果。遊戲中也包含「追求刺激」、「職業生涯」與「多人破壞」等多種型式，不同模式各有不同遊戲樂趣。比如說「追求刺激」就要讓玩家以最耍帥的方式表演飛車特技，車子撞得越爛分數越高，而「職業生涯」剛好相反，玩家扮演菜鳥特技飛車手如何從最簡單的飛車特技慢慢開始，以「平安無失誤」的方式完成各種飛車特技表演。最後「多人破壞模式」則是讓玩家透過 XBOX LIVE 網路線上對戰，想盡一切方法把其它人的車撞得稀巴爛！遊戲平台 XBOX 發售日 [illegible]



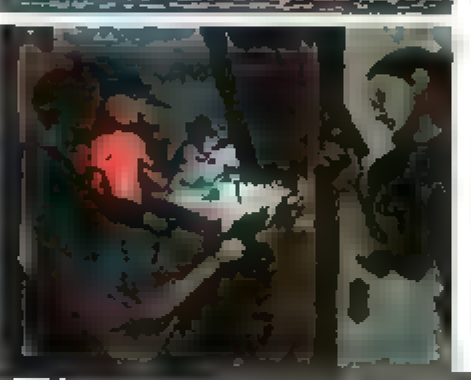
亦正亦邪玩家任選

25 to Life 讓你扮演英國黑幫老大

由英國 Eidos 公司開發的最新多平台遊戲－《25 to Life》。玩家可以選擇要當歹徒還是警察，選擇的陣營不同也會讓遊戲內容有180度大轉變。如果玩家選擇要當歹徒，當然無惡不做就是玩家最大的目的，舉凡：搶劫、放火、殺人等壞事做盡，以各種武器充分享受殺人放火的變態樂趣，至於玩家選擇警方的話則立場對調，能夠以更精良更制式的武器對抗歹徒，不過麻煩的是警方的人力畢竟不敵歹徒，有時歹徒敢開來犯罪會讓警察疲於奔命，加上奸詐的歹徒還會挾持人質頑強抵抗，如何在不傷及人質安全的情況下順利制服歹徒，就必須考驗玩家的能力了。另外遊戲中除了單人故事模式之外，也能支援16名玩家透過網路進行對戰。遊戲平台 XBOX、PS2 發售日 2005年3月







體驗中國武術精髓

翡翠帝國 發售日延宕

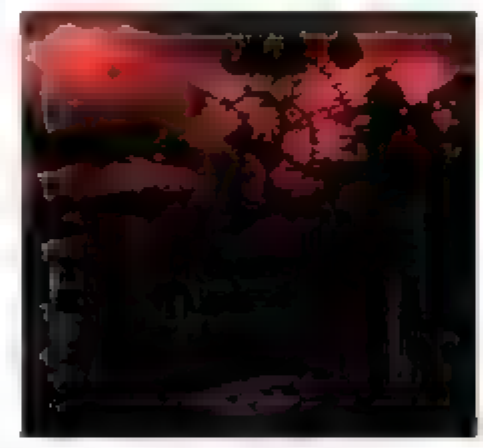
由Bioware開發，微軟發行，獲得許多玩家期待的Xbox角色扮演遊戲《翡翠帝國（JadeEmpire）》，日前官方網站公佈了遊戲的封面以及多張遊戲新畫面。原定去年發行的《翡翠帝國》，由於遊戲內容的擴大與增加，以及品質的提昇等因素，故延後至今年春季發行。遊戲採用Bioware先前頗受好評的《星際大戰》遊戲引擎改良而來，並強化了遊戲系統與影音方面的表現，採用動作擷取（MotionCapture）的方式來重現武打動作的精髓，並預定製作中文化版本，讓華人玩家能充分體驗這款取材自古老中國背景與武術的遊戲。



黑暗裡的幽靜

死魂曲 2 恐怖場景大公開

SONY的原創恐怖遊戲《死魂曲》由於獲得了不少玩家的好評，目前續作也正在開發中。近日SCE方面公佈了本作主要舞台－夜見島的幾張最新畫面。夜見島是一個黑暗的小島。29年前某個午夜的零點零分，通往這個小島的海底電纜被莫名其妙地切斷，導致整個島嶼陷入一片黑暗，同一時間島上所有的居民也都神奇消失，這個好不容易才有了點現代化感覺的小島接二連三的出現種種怪事，逐漸成為一個荒無人煙的小島。29年後，那些消失的村民突然再度出現在小島上，此時他們已經不再是人類，由於被神秘的紅光照射，他們成為叫作一「暗人」的怪物。玩家扮演的是來這個小島探險的幾位年輕人，要想免受暗人的傷害逃離小島，他們只有使用「光」作為武器。



《跑車浪漫旅 4》台灣巡迴展

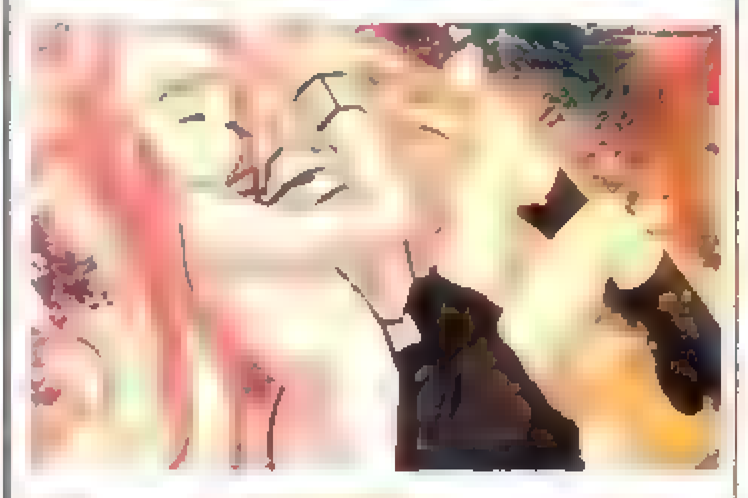
由Polyphony Digital製作，預定12月28日與日本同步發行中文版的PS2駕駛模擬遊戲《跑車浪漫旅4 Gran Turismo 4》，發行商SCEH宣佈，將於發售當天在台北站前文魁數位時尚館(K Mall)的館前廣場舉辦首賣會。後續並預定於元旦假期的1月1～2日在西門町「Sony Digital Square」舉辦《跑車浪漫旅 4》的販賣與體驗活動，Dream Shuttle 也預定於1月22、23日在台中，29、30日在高雄，2月5、6日在台北地區巡迴展出。



To Heart2 CG 大賞









超級豪華套餐 伊蘇六 限定版公佈



KONAMI近日宣佈了將於3月10日發售的PS2動作RPG《伊蘇6～納比斯汀的方舟》的限定版，本作普通版售價為7140日元，限定版售價為9420日元。初回生產版的內容包括彩色圖貼和一件精美可穿的短上衣，並且附贈一張《伊蘇6～納比斯汀的方舟～特別音樂CD》。限定版內容除了包括有初回生產版的全部內容外，還有一條特製手機繩及一本畫冊，並且採用豪華大型黑盒包裝。本作贈送的特別音樂CD收錄了《伊蘇》系列音樂創作人羅波弘之專門為PS2版製作的原創精選音樂，另外還有擔任本作主要角色配音的聲優們的小型廣播劇。（遊戲平台：PS2／發售日：2005年3月10日）

「雞蛋糕啪啪走」是一款橫向捲軸動作遊戲，不僅畫面風格清新可愛，帶有濃濃的童話氣息，更是一款能夠兩人同樂的電腦遊戲。如果厭倦了充斥著太多的暴力遊戲，也對大量[illegible]類型的遊戲興趣缺缺，「雞蛋糕啪啪走」是一個不錯的選擇！

雞蛋糕啪啪走

雞蛋糕 破蛋而出

本遊戲之原始創意來自網路作者一葛後黑手(http://mypaper.pchome.com.tw/news/shiow/)，之前於網路上連載「雞蛋糕啪啪走」同名網路小說，輕鬆逗趣的故事內容受到不少網友喜愛，能夠看見這部小說被改編成電腦遊戲，是一個很大的夢想！

相信很多人都有共同的經驗，跟親朋好友擠在小小的紅白機前玩闖關遊戲，那種感覺似乎只有電視遊樂器才能滿足，在電腦上要看到闖關遊戲實在少之又少，橫向捲軸更是難得，加上能夠兩人同時進行遊戲，那是要怎樣的遊戲才呈現得出來？

▲雞蛋糕啪啪走網路小說。

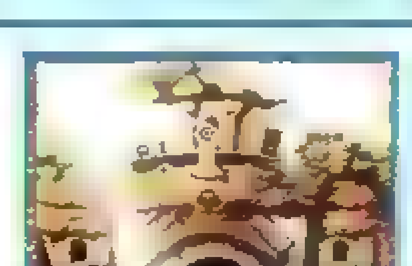
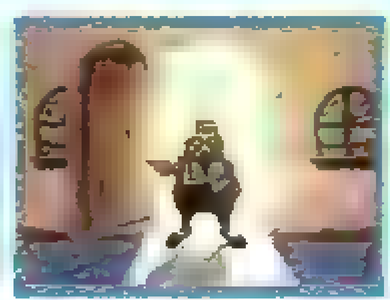
GAME INFO

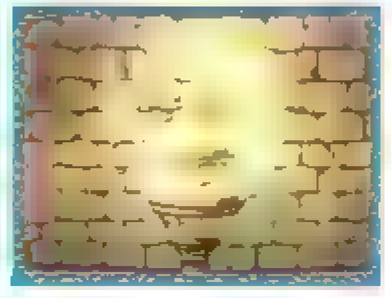
製作開發	宏捷資訊
代理發行	智冠科技
發行日期	九年.月
遊戲類型	動作
遊戲售價	450元
語言版本	繁體中文
適用平台	Windows 98 2000 XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU	P II-233
記憶體	64MB
硬　碟	1 GB
顯示卡	DirectX相容800*600高彩之顯示卡
光碟機	4倍速以上
音效卡	DirectX相容音效卡
其　他	鍵盤、滑鼠（亦可支援遊戲手把）

官方網址
http://www.just2000.com.tw/ad/cake.asp



◆有一天，雞蛋糕村長突然發現，供奉在神殿裡的「創世傳奇鑽石雞蛋糕」不見了…

清新風格的動作遊戲

本遊戲乃一橫向捲軸動作遊戲，共有十四道關卡，且有十四個頭目被敵人把守，每一位頭目的造型各具特色且匠心獨具，不讓玩家角色專美於前，不只是玩家角色可愛，就連這些反派角色也有屬於自己的特質，別說是討厭了，甚至還可能喜歡上這些在遊戲中讓玩家頭疼不已的壞蛋們呢！




在關卡設計方面，美術人員費盡千辛萬苦，終於打造出一個跟以往闖關遊戲全然不同的風格及介面，每一關的場景各有變化，且都有單一關卡專屬的感覺，不會有重複使用場景的問題，不僅如此，場景也有地形高低起伏的變化，玩家進行遊戲時也需要視情況跳過障礙物、跳起來吃雞蛋糕等等動作，場景層次很是豐富，不會單純只有一條直線走到底的枯燥感。





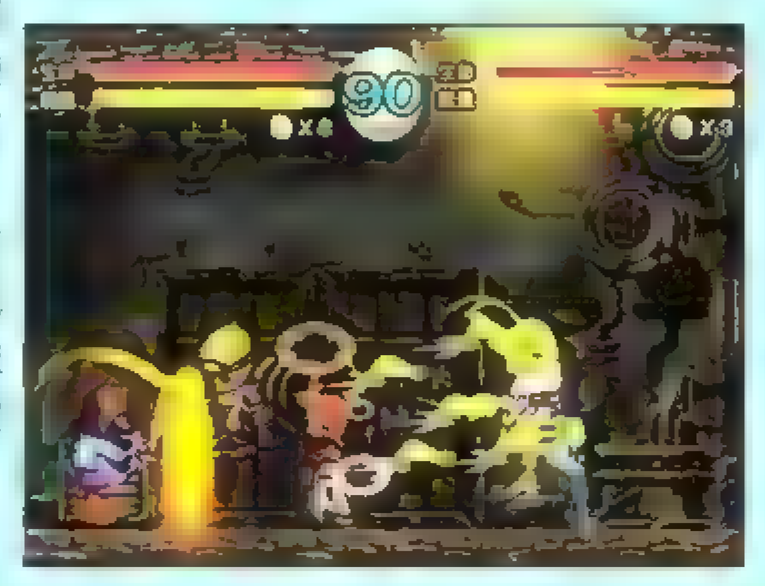


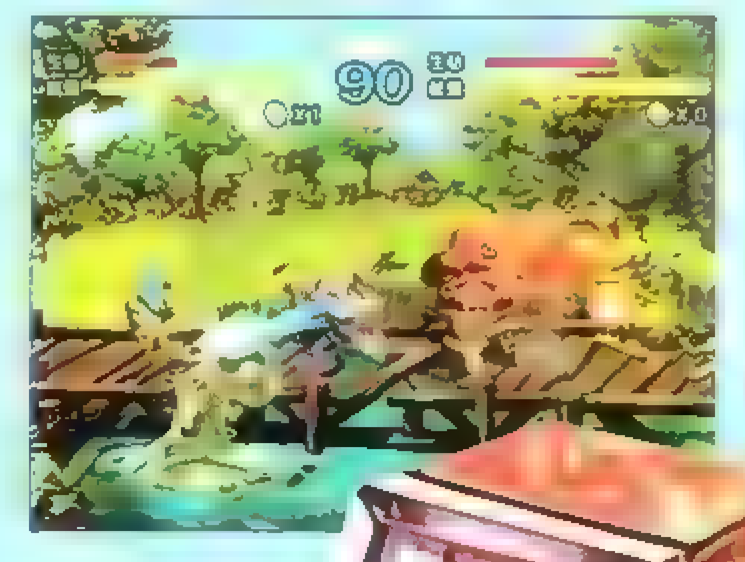
◆此時，村長號召勇士，雞蛋糕小嗶提出以200個雞蛋糕給予獎賞。

鍵盤滑鼠都支援 兩人對戰更過癮



遊戲進行的方式基本上以鍵盤為主，或許會有人質疑說：在這個滑鼠當家的時代，怎麼還會有以鍵盤進行的遊戲？橫向捲軸遊戲不比一般電腦遊戲，況且是允許兩人同樂的類型，不用擔心，只要一人一張椅子同坐在電腦前，記好自己的控制鍵是哪幾個，一樣可以玩得嚇嚇叫！遊戲中亦相當體諒玩家們自己所習慣的方位，因而也製作了能夠自行設定鍵盤按鍵的功能，只要在遊戲一開始或進行中按下控制鍵，就會進入系統設定的介面，便能夠依此選取自己習慣使用的鍵盤按鍵，保證不會四手打結。





其實，《雞蛋糕啪啪走》更支援了遊戲手把，如果覺得用鍵盤玩實在太小家子氣，那不妨裝上兩支遊戲手把，找您的好朋友一起來體會這個清新可愛的闖關遊戲吧！





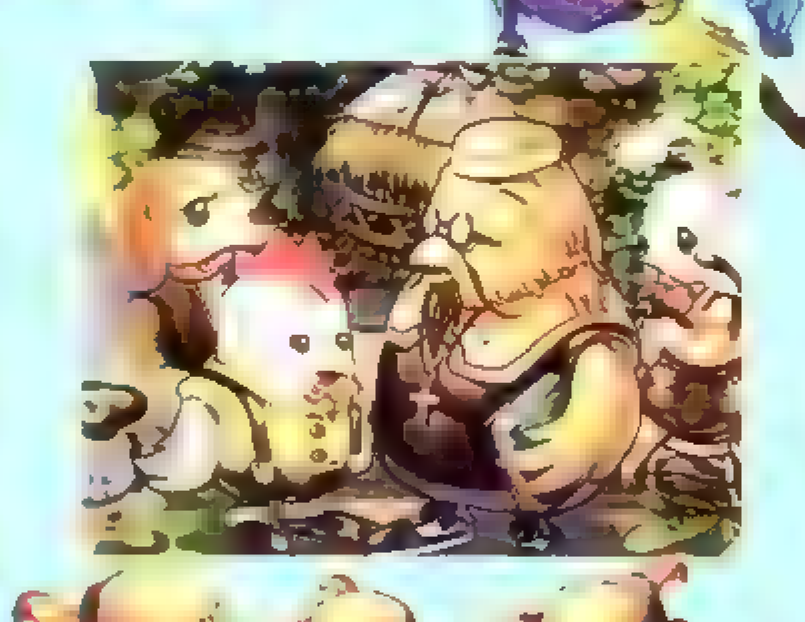
◆村長聽完後差點昏倒，不得已只好答應，並目送勇士們離去。

雞蛋糕啪啪走

身懷絕技的主題人物

玩家可以選擇雞蛋糕小嗶、滑輪酷畢、麻雀美眉和饅頭史皮四位角色，每位角色都有力量、防禦、跳躍、速度、絕技五項基本數值，也都各有自己擅長的一面，例如雞蛋糕小嗶的強項是絕技，滑輪酷畢則是以速度見長，麻雀美眉最厲害的是跳躍力，饅頭史皮當然是力量最強啦！這些基本數值的能力也直接反應在遊戲內容裡，玩家要以什麼強項來選擇角色進行遊戲，悉聽尊便！

《雞蛋糕啪啪走》除了橫向捲軸這個特色之外，在遊戲進行中，最重要的元的就是收集沿途打敵人掉出的雞蛋糕。遊戲中的雞蛋糕有兩種，一種是普通的雞蛋糕，一種則是豪華的金牌雞蛋糕，玩家收集二十個雞蛋糕就可以按下特殊鍵啟動「變身」功能；普通雞蛋糕一個只有一格能量，而金牌雞蛋糕卻藏有五個普通雞蛋糕的能量，如果聰明一點的玩家可以專挑金牌雞蛋糕吃，只要吃四個就能夠變身為更厲害的模樣來修理敵人。



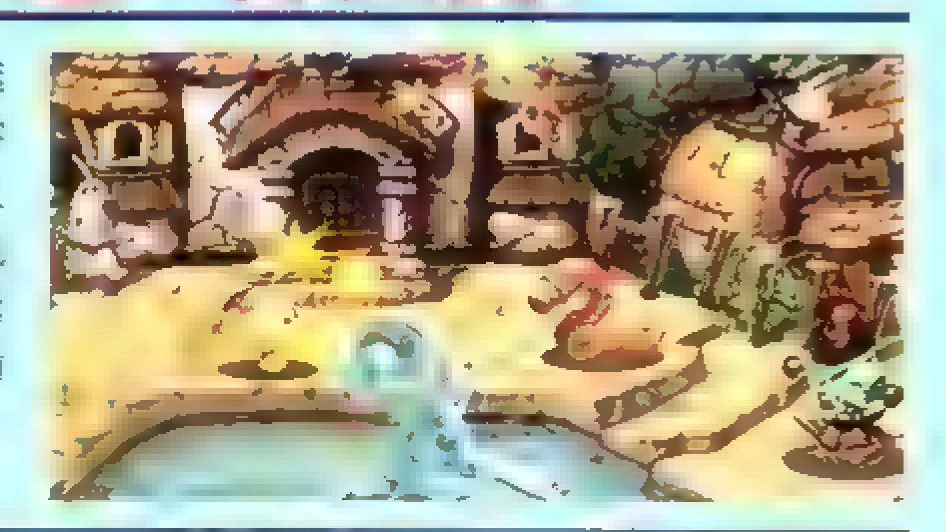
吃雞蛋糕大變身 提升你的戰鬥指數

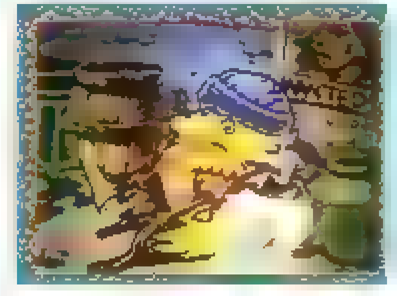
「變身」功能是一項運技，四個玩家角色一開始都是頁鼻鼻的可愛模樣，打敵人的動作也顯得怯生生又不太夠力，變身之後可就不一樣了，雞蛋糕小嗶變成帥氣的忍者小雞、滑輪酷畢變成更酷的直排輪高手、麻雀美眉則變為忍術一流的美女麻雀，甚至連饅頭史皮都變成人見人怕的饅頭拳王。變身的功用除了造型更改之外，最重要的當然就是攻擊力的大幅提升，原本需要打兩下的毛毛蟲，變身之後只要一擊就能ＫＯ，真是太厲害囉！

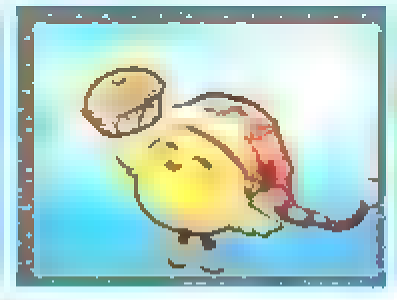
遊戲中的雞蛋糕數量是相當充足的，不論是打倒毛毛蟲還是大螳螂，都有可能掉出雞蛋糕，不怕收集不到二十個來變身，甚至，玩家角色若血量不足時，還可以按特殊鍵吃雞蛋糕補充體力，如果不是誤觸地雷區，否則好吃的雞蛋糕隨時都能將玩家的血量餵得飽飽的！此外，每一關頭目雖然讓玩家又愛又恨的，可是只要將他們打倒，他們可不會吝惜給玩家獎勵一當然還是雞蛋糕，而且還有很多金牌雞蛋糕呢！吃到撐之後，繼續到下一關K敵人。

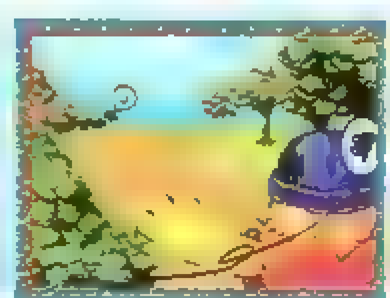
關卡處處暗藏玄機 帶你一起一探究竟

遊戲中，不僅是走在路上的敵人會攻擊玩家，就連背景的人物、東西也可能是給玩家迎頭痛擊的兇手哦！像是從天而降的樹枝、路旁看似無害的稻草人、攀爬在樹上的蟬蟬等等，只要一個不留神就可能被打倒，加上畫面前後出現的敵人最喜歡趁人之危，如果不小心應付，很可能沒兩下就趴倒在地了；但也別太擔心，如果身後有敵人接近，只要反方向鍵按兩下，玩家角色立刻就會轉身，給要偷襲的敵人一記當頭棒喝！如果敵方稍微遠些，沒關係，玩家角色還有投擲雞蛋糕的攻擊方式，保證一個不漏，喲！喝！要欺負雞蛋糕村的「勇士特戰隊」可沒那麼簡單。









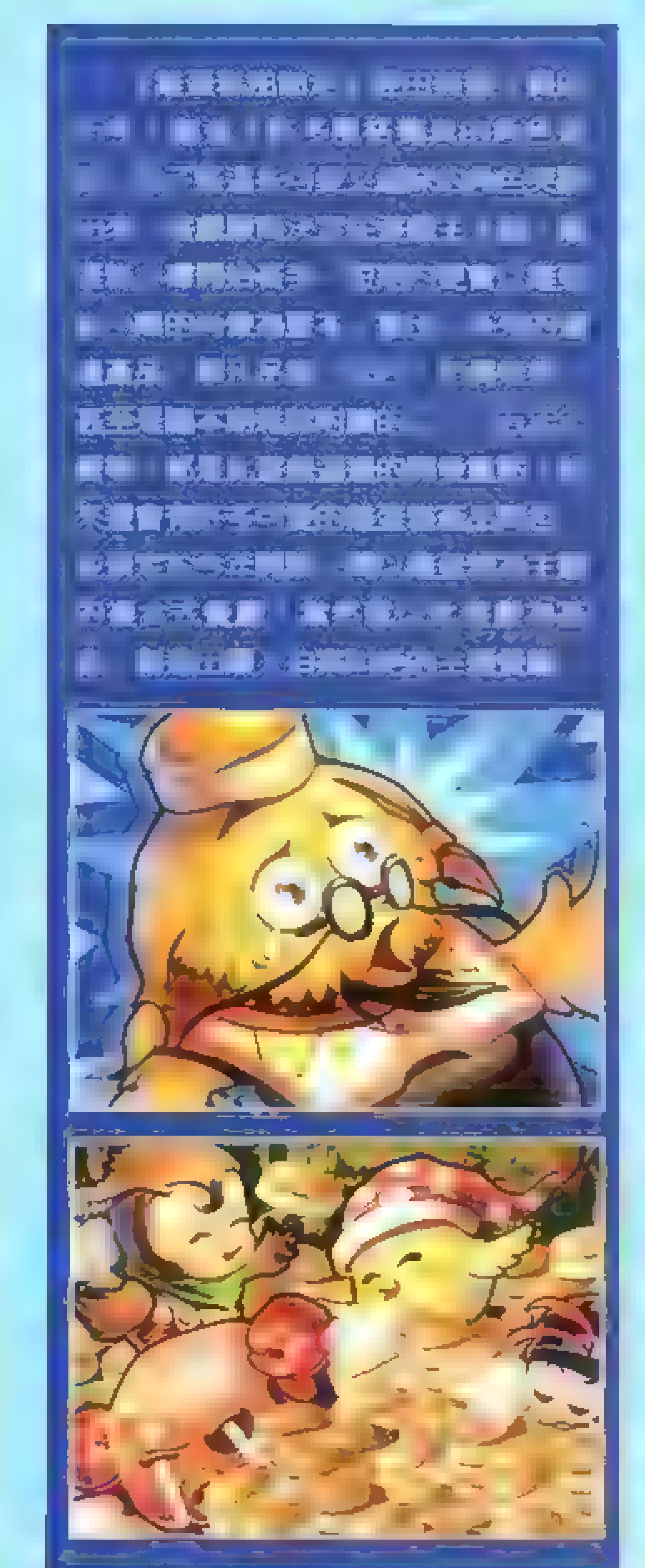
◆勇士們一群人終於尋獲「創世傳奇鑽石雞蛋糕」。



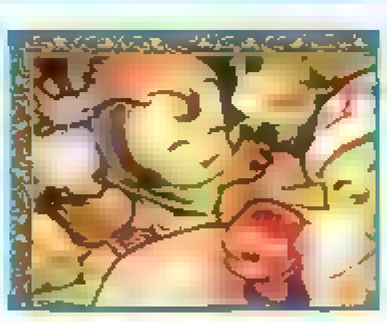
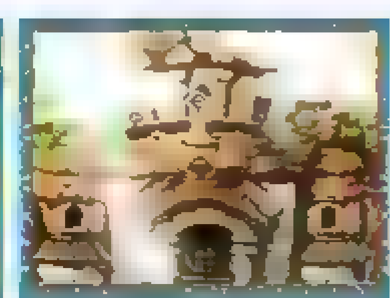
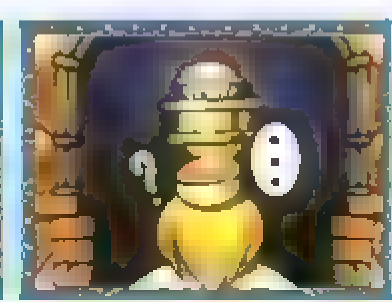
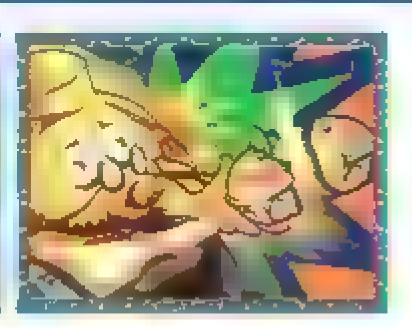
主角能力大曝光



雞蛋糕的新生命 創造肖像





◆送回聖物，領取獎賞！翌日……



封面祭

東霖三太子李鐵在年滿二十歲後踏上「皇族歷練」的旅程。身為遊戲中的第一主角，李鐵是個活力十足且熱情充沛的熱血青年，也正因為他的善良，在歷練過程中，陸續接獲許多對他情深義重的女子幫助，包括貌美如花且性格堅忍的鳳儀、彷彿不食人間煙火的目盲少女屏兒、任性卻活潑十足的宮女董草，除了在不斷接踵而來的考驗中給予幫助，更為這段難忘的冒險歷程留下許多浪漫的回憶。

新月劍痕 Crescent-Tear

前所未有的平行劇情系統 大大增加遊戲的耐玩度

《新月劍痕》和一般RPG最大的不同點，就是一般RPG通常在破關後就結束了，但在《新月劍痕》中，遊戲玩完一輪之後，可以再藉由讀取破關後的存檔，重新開始第二輪的遊戲。而所謂的「平行劇情系統」，便是針對這一點而設計的，簡單的說，就是玩家在進行第一輪的遊戲與第二輪的遊戲時，將會發現一些不同的部分。像是新取得的物品，或是之前未曾發生過的事件，而這些環環相扣的部分，都將引導玩家走向真正的結局。而且若是玩家還留意到一些在遊戲中隱約透露出的訊息，還將有機會一窺劇情中所沒有清楚交代的部分，體會猶如史詩一般的細緻鋪成。而在眾多加入隊伍的女性身上，還有一項看不見的數值—「心動值」。這個數值代表的是該角色對於主角的心動程度，每個角色一開始的初始值都是100，並隨著事件的發生與玩家的選擇而有所增減，這項重要的數值，將會影響到遊戲的最後結局喔！

GAME INFO

製作開發	智冠台北研發處
代理發行	智冠科技
遊戲類型	角色扮演
遊戲售價	699元
語言版本	繁體中文
適用平台	Windows 98/2000/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU	PIII-800以上
記憶體	128MB
硬碟	3 GB
顯示卡	支援DirectX之3D加速卡，內建32M以上記憶體 GeForce 2以上等級
光碟機	8倍速以上
音效卡	相容DirectX之音效卡
官方網址	

http://www.soft-world.com.tw/

▲眼前出現了第一輪不曾發生的事件，這個世界究竟產生了什麼樣的改變呢？

▲順了董草的意可能就傷了鳳儀的心，愛情的三角習題，真是難解呀！

一物剋一物 武術與玄術交錯的世界

源朝是一個由武術與玄術交錯的架空世界，有的敵人擅長武術，有的則擅長玄術。戰鬥設定中不但包含各自不同的相剋屬性，還有多種陣型可供玩家選擇。回合制的戰鬥系統，加上以迴避率決定行動順序的設定，更將遊戲中策略十足的操作要點發揮到淋漓盡致喔！

1.水、火、地、風、光、暗，互有克制

水剋火、火剋地、地剋風、風剋水，光暗互剋。相性有程度的差異，相性程度越高，相剋越明顯。玄術的招式多是帶有相性，武術的招式則需仰賴相性武器，才能讓攻擊附加相性。

2.運籌帷幄，巧妙運用廿二種陣型

主角在學會相對應陣型後，就可以在戰鬥中改變隊員的站位，隊員一旦排列成特定的站法，將有不同的攻防加成。



▲隊員們可安排成特定站法！

3.毒性攻擊、心理戰術

每個人物除了對武術（物理）、玄術（魔法）防禦力不同外，對毒性攻擊與心理戰術的抵抗力也不相同。而且這兩種抵抗力，是無法依靠裝備提昇的，玩家必須特別注意。

4.友情萬歲，幫打、幫擋、激勵三種變化

「友好度」是影響戰鬥的一個重要因素，遊戲中只要主角贈送物品給同伴，就能增加彼此間的友好度。但若送錯東西，讓同伴生氣，友好度反而還會倒扣。舉例來說，鳳儀偏好香、鏡子，蕭華喜歡鞋子，但所有女性同伴共同厭惡的「怪物殘骸」，玩家可就別亂送囉！

友好度影響戰鬥的變化如下

幫打：我方隊員攻擊時，身邊友好度高的同伴，有一定的機率會同時進攻擊

幫擋：我方隊員挨打時，身邊友好度高的同伴，有一定的機率會幫忙承受攻擊。

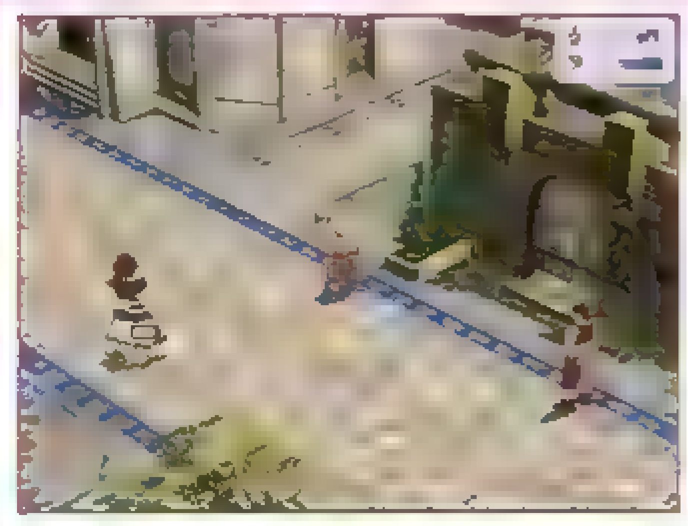
激勵：當攻擊的角色有朋友站在身後時，有一定的機率會發生激勵效果，如可增加爆擊。別小看這項功能喔！精神支持也是非常重要。



◀鳳儀替李鶴挨了一擊，究竟是愛情？還是友情？

真實的日夜變化 NPC晝伏夜出

遊戲擁有真實的時間，即使玩家什麼都不做，時間仍會不停走動。遊戲中的一小時等於現實的一分鐘，當主角位在野外，時間便會不停流轉。但若在城鎮與室內時，時間則是鎖死的（打開主介面也能讓時間暫停），時間對遊戲的影響非常重要喔！有些村民只在白天出現，有些則只在晚上現身，例如，遊戲中掌握重要情報的NPC（孟棼），就只在晚上才出現。某些怪物也有固定的出沒時間，並均有強弱不同的差異。



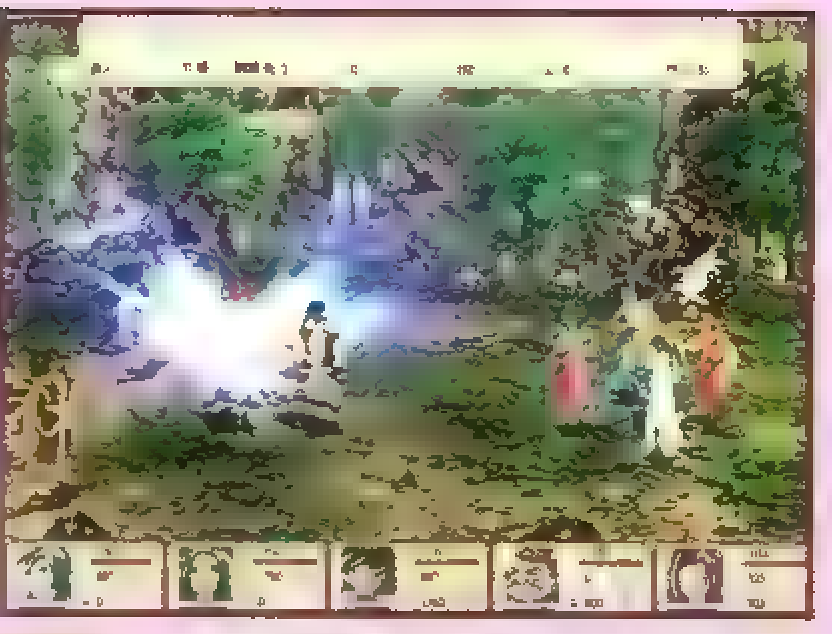


明顯的日夜差異，遊戲樂趣更加倍。



新月劍痕 Crescent-Tear

重要技能一覽



遊戲中共有28項母技能，可供玩家學習。某些母技能還包含許多子技能，如：釀酒技能，就包含了釀製高粱酒、麥酒、女兒紅…等20多項子技能。母技能的習得多是透過解事件任務，反覆使用還能提昇熟練度；而子技能則多是靠提昇熟練度悟得。在某些特定技能都到達一定的熟練度後，還能領悟隱藏的技能喔！幾個重要技能介紹如下：



劍術▶

戰鬥中使用的物理攻擊技能，包含許多子技能(招式)。相較於其他攻擊技能，劍術攻擊力高，範圍窄。依據裝備的劍不同，對體型不同的敵人傷害也會不同。

體術▶

戰鬥中使用的物理攻擊技能，包含許多子技能(招式)。相較於其他攻擊技能，體術命中率高，還有爆擊的子招式，面對物理攻擊一定機率不受傷害。此外，專練體術的角色，體魄與HP相對會較高，無疑是站在前線的最佳人選。

玄術▶

戰鬥中使用的魔法攻擊技能，包含許多子技能(招式)。相較於其他攻擊技能，玄術攻擊力高，不論自己與敵人站在前排或後排，都能發揮100%的傷害。而且招式本身就帶有相性，初期就能利用相性相剋。

治療▶

戰鬥、冒險中都能使用的恢復技能，包含補血與復活的子技能(招式)。使用藥品對抗毒高的角色補血效果較差；而使心系補血技(天語玄心、曙光之霧)，對心智高的角色效果較差，使用治療補血就不會有這些問題。復活藥品在遊戲中並不普遍，治療的復活術就顯得格外重要。

配藥▶

冒險中用以合成藥品的技能，包含許多子技能。此技能可以製作出補血、解除異常狀態、能力暫時提昇…等補給、輔助藥品。甚至做出曾膠散、蝕骨水…可以直接對敵人造成傷害，尤其是對抗毒低的角色特別有效。

[illegible]▶

冒險中用以合成劍的技能，包含許多子技能。如果主角專修劍術，或是隊上有使劍的同伴，鑄劍技能就變的不可或缺。劍的價值比起藥品、酒類，高出許多，以此技能賺錢，也是不錯的選擇。

鍛造▶

用以附加武器、鎧甲相性的技能，包含許多子技能。利用相性相剋可得到莫大優勢，要利用相性相剋，就得靠鍛造技能作出相性武器、鎧甲。鍛造技能甚至可以作出針對某種類型怪物傷害加成的武器，不過，原料通常是非常稀有的。



◀通過重重考驗，終將完成艱難使命！



▲屏兒的魔法弓技能，殺傷力十足。

◀國師鍍達不僅在歷練路上為李鏹提供各種建議，更是戰鬥中的重要幫手。

殺價▶

交易時壓低售價的技能，沒有子技能。熟練度越高，折扣比例越高。在交易時即會自動啓用。需要注意的是：買東西才會增加熟練度，且販售的地點要有一定程度的價格倍率。遊戲中玩家可藉由殺價技能，賺取更高的差價。

開鎖▶

冒險中消耗氣解開上鎖寶箱的技能，沒有子技能。若已習得開鎖，點擊有鎖頭的寶箱，會跳出視窗詢問是否要使用開鎖技能。

偷竊▶

戰鬥中竊取敵人身上物品的技能，沒有子技能(招式)。某些物品合成的原料，只能靠偷竊取得。與頭目戰鬥時，先偷光對方身上的藥品，也是一種戰術。

誦經▶

戰鬥中使用的技能，包含幾個子技能(招式)。是少數同時具有補給與攻擊招式的技能，但對耳背狀態的角色無效，是國師鍍達的專屬技能。

魔法弓▶

戰鬥中使用的攻擊技能，包含許多子技能(招式)。包含物理攻擊招式與魔法攻擊招式，魔法弓攻擊力高，不論自己與敵人站在前排或後排，都能發揮100%的傷害。還能利用招式的相性，攻擊受克的敵人，是李屏兒的專屬技能。

鞭技▶

戰鬥中使用的物理攻擊技能，包含許多子技能(招式)。在普通攻擊狀態下就能攻擊一直排敵人，平均攻擊範圍是所有技能中最高的，是李鳳儀的專屬技能。



◀攻擊範圍最廣、[illegible]百分百的鞭技技能。

COVER STORY

買低賣高，撈有賺無

在《新月劍痕》的世界中，每個城鎮的物價都是不一樣的，例如：杏花村的酒較便宜、月城的礦物較便宜，玩家可以在杏花村買酒，帶到月城賣，再把月城的礦物賣到杏花村，藉以賺取金錢。配合高賣低買的殺價技能，利潤將會更可觀。不過主角身上有一定的負重限制，所以並不能無限制地賺取暴利。三個重要城市的交易如下。


富麗堂皇的皇城，是源朝的重點都市

皇城

地理位置：大陸中心
推薦買物：頭戴
推薦賣物：飾品、食材

建物說明：源朝的首都，不僅是皇宮所在，其他居民也多是富裕人家，各地的稀奇物品，多半集中於此。


放眼望去一遍粉紅的杏花村，是不是很浪漫呢？

杏花村

地理位置：位於皇城的西方
推薦買物：酒、食材
推薦賣物：藥材、藥帖

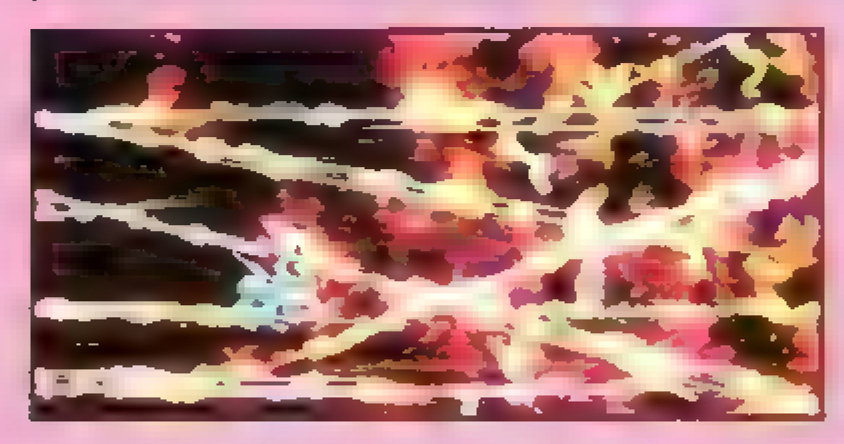
建物說明：被杏花樹所包圍的村落。由於種有許多樹木，村內的建築也多以此為主要材料。天氣晴朗宜人，且以釀酒為最大宗商業活動。

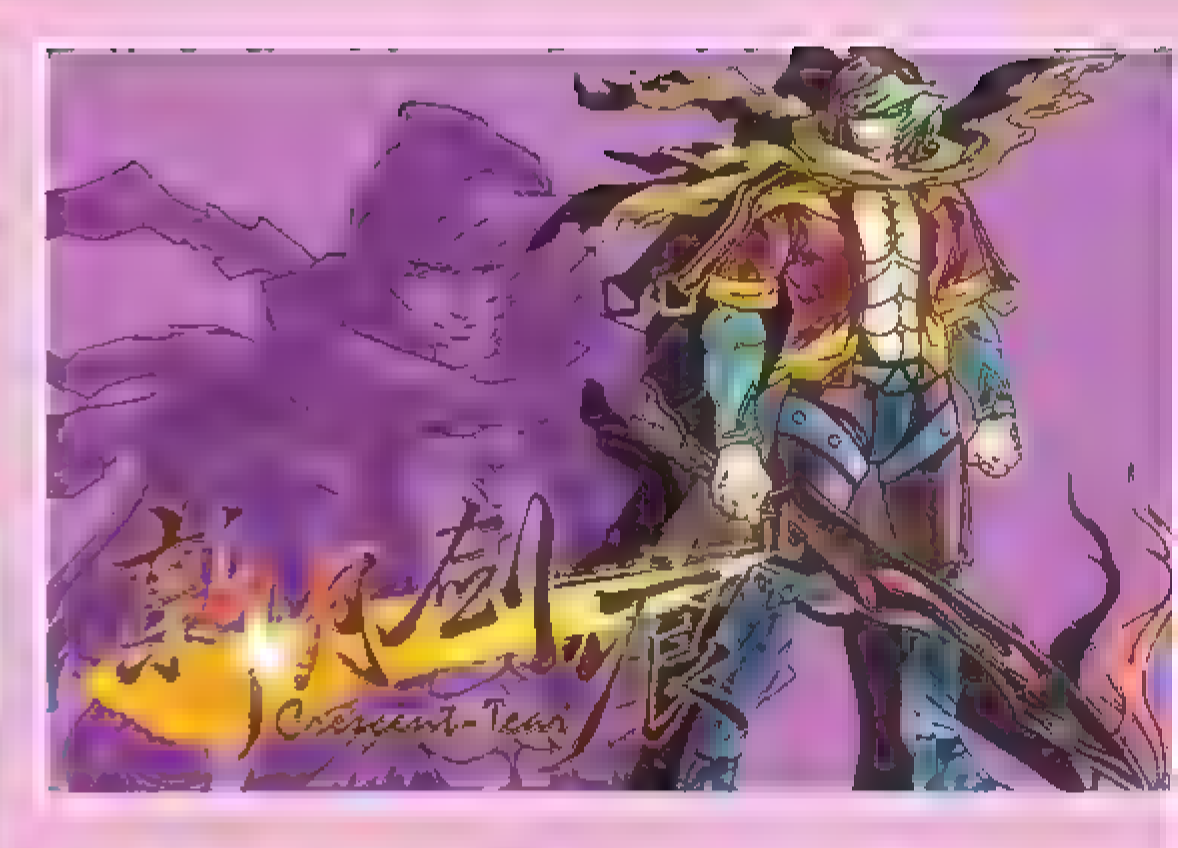

習慣夜間活動的月城居民，在白天當然是一片蕭條囉！

月城

地理位置：位於源朝東北的礦業都市
推薦買物：礦物、劍
推薦賣物：酒、陀螺

建物說明：源朝主要礦產的來源，因為白天工作非常辛苦，當地居民白天都在家睡覺，夜晚才在礦坑中挖礦，對於白天的感覺會逐漸遲鈍，而養成了晝伏夜出的習性。


◀準備展開考驗之旅了嗎？一路上的挑戰將是無比刺激的喔！



物品合成DIY

物品合成是遊戲中的重要技能，因為擊敗怪物後，掉落的多是低價材料，光靠販賣這些材料是難以生存的，必須利用物品合成，做出高價物品，才能在旅途中無往不利喔！物品合成技能共分四大類：

釀酒 可以製作出補氣、補餐、能力暫時提昇…等補給、輔助酒品。例如：檸檬2顆即可釀製偵測隱形的「醉紅塵」、一朵杏花則可釀製一定逃跑成功的「杏花玉葡萄」…等。

配藥 可以製作出補血、解除異常狀態、能力暫時提昇…等補給、輔助藥品。例如：枸杞2顆即可配製解盲目的「眼藥水」、火龍草2株則可配製解中毒的「解毒散」。

鑄劍 劍的價值比藥品、酒類高出許多，以此技能賺錢，也是不錯的選擇。例如：以銅塊8塊就可製造出針對小型怪物的「赤銅短劍」，不但助於防身，也可增加收入。

鍛造 製造相性武器、鎧甲。甚至可以作出針對某種類型怪物傷害加成的武器，例如：以1塊水之石加上武器或鎧甲，就能製造克制火相怪物的「裝備附加水」來提昇戰鬥能力。這一類的原料通常較稀少，但也因此顯得格外彌足珍貴。

即時網路通信

卡關了怎麼辦？《新月劍痕》承襲研發公司的優良傳統，一樣具有網路通信功能，讓玩家在網路上即時交換攻略心得。而且，新的網路通信還支援繁、簡體自動翻譯，玩家還可選取遊戲中獲得的稱號，在通信介面顯示喔！


刻月劍痕
Crescent-Tear
繪圖／小哈
研發
發行

集結兩岸三地軟體研發精英　年度唯一重量級話題深情鉅作！

無限想像拓展

支線劇情層層交錯，不同選擇，觸發不同解謎任務，引領全然不同關鍵真相。

百變技能鍛鍊

地、火、水、風多樣屬性一手掌控；劍術、體術、玄術、釀酒、數十種技能任意修練，最豐富變化的職業角色，最強遠征隊伍養成！

極緻策略感動

回合制戰鬥模式，陣型排列、炫麗招式自由選擇；隊員補血、幫擋依友好程度不同影響，全新互動體驗。

真實時光變化

地圖明暗、居民作息、怪物強弱依時間不同而變化，不同時段進入遊戲，全然不同新鮮遭遇。

追尋‧似曾相識的依戀…

是誰？牽引著漂泊的旅人？

蒼白的幻影是救世的神子？還是滅世的魔女？

信念夠不夠穿越時空？勇氣能不能跨過生死？

謎樣的旅途，無盡的迴旋…

真相的背後，還有多少考驗等待…



BECOME THE ULTIMATE ANTI-HERO

神鬼制裁



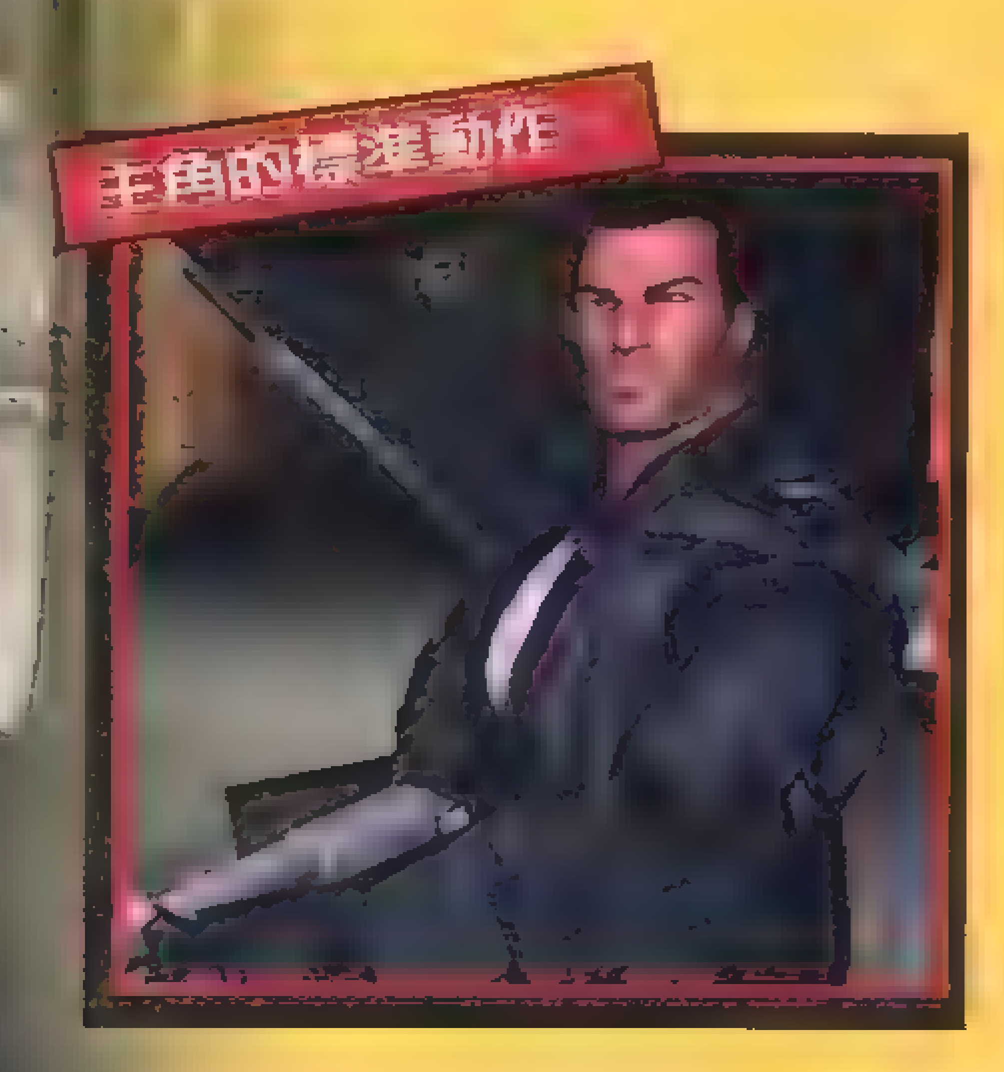
THE PUNISHER

預定上市 2005年 1月

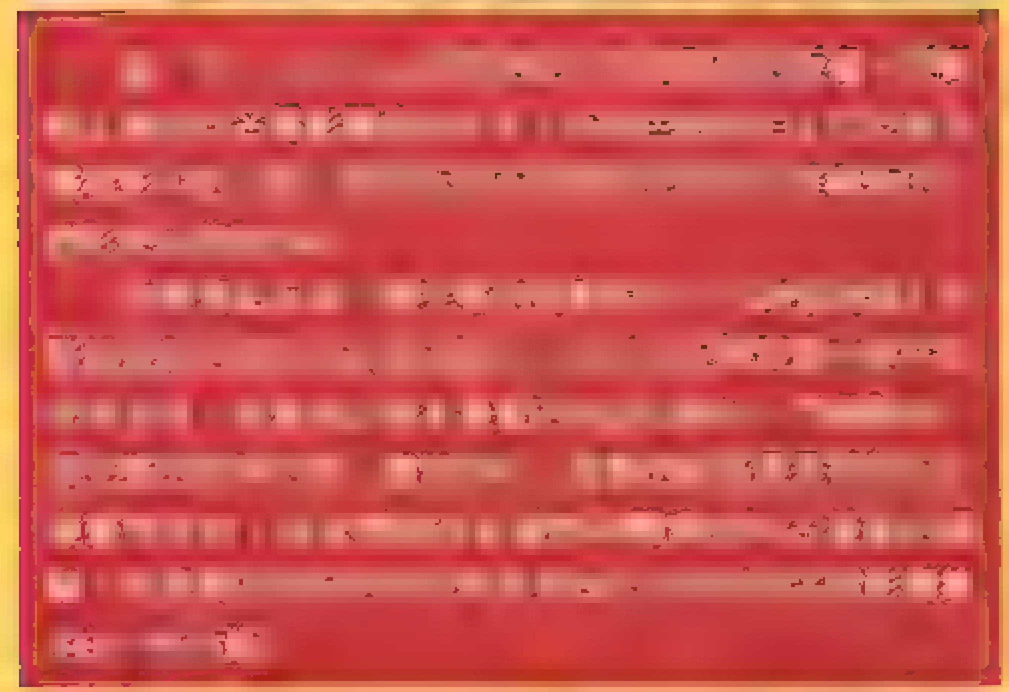
時下隨著漫畫的盛行，其對大眾的影響已有愈演愈烈之勢，而自漫畫改編的電影及電玩遊戲業已是屢見不鮮。大導演李安便曾指導過美國Marvel漫畫公司的著名漫畫《綠巨人》(The Hulk)，而該公司的另三部漫畫《X戰警》(X-Men)、《蜘蛛人》(Spider Man)及《神鬼制裁》(The Punisher)也於今年先後搬上大螢幕。

由於各大電影的賣座，遊戲公司亦紛紛插上一腳。《神鬼制裁》(The Punisher)這部由漫畫改編而來的遊戲，其開發公司便是因設計過知名動作遊戲《赤色戰線》(Red Faction)而聞名於世的Volition Inc.。

主角的標準動作



全新的故事內容



復仇開始

回到遊戲故事內容，主角Frank Castle本為洛杉磯一名出色的特種兵，在一次行動中因擊斃某黑幫頭子的公子而與該幫派結下冤仇，該幫會趁Frank整個家族在西班牙一小島上度假聚會時，派出殺手，使其全族慘遭滅頂之災，連Frank十餘歲的愛子亦未能倖免於難。自此Frank穿上兒子送給他印有美洲某部落認為有避邪功能的骷髏圖騰T恤，自稱The Punisher（懲戒者），開始了一連串的復仇行動，誓言要將一切犯罪份子鏟除乾淨。遊戲任務頗為龐大，共有十五大關，故事也是此起彼落。整個遊戲可以用一句話來形容：異常血腥。其實漫畫原作本身就屬於限制級。

美國漫畫多有雷同之處，如若拋掉角色外型，人們很難分清《蝙蝠俠》、《超人》、《蜘蛛人》，甚至是《神鬼制裁》…有甚麼的區別，不外乎都是些有著超能力或特殊技能的英雄，在法律管轄不到，或是無能為力之地，做著所謂拯救人類、懲戒壞人的事情。說老實話這樣的故事內容，大概也僅能取悅那些一邊吃著漢堡、一邊看著肥皂劇，崇拜個人英雄的美國大眾，而美國之外的讀者群就相對甚微。在此，我們不用太在意遊戲的故事內容，而是要將注意力集中到遊戲本身的內容上，因為這才是遊戲的重心所在。



身壯如熊的主角

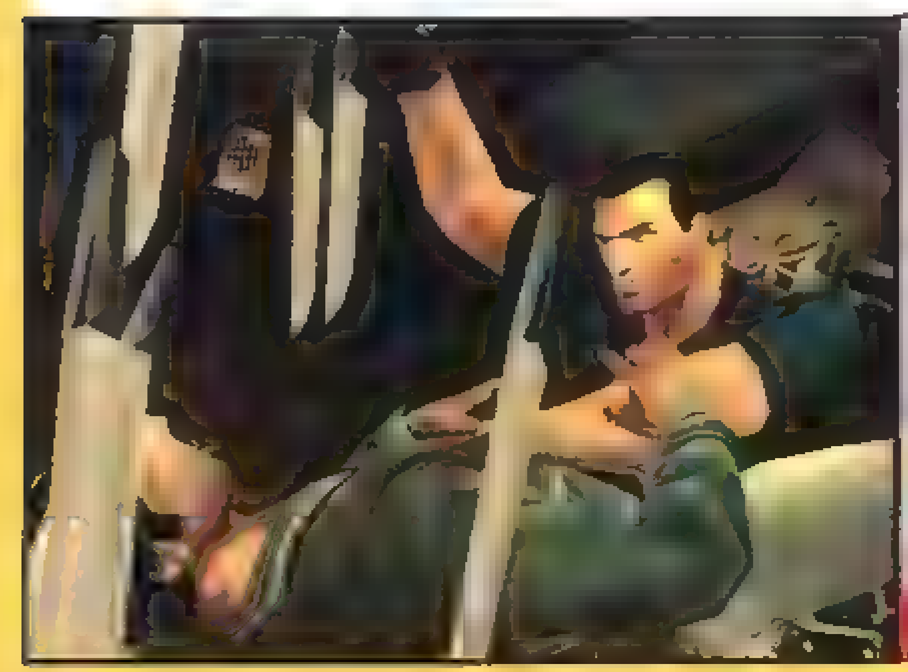
看你逃往哪裡呢！

"制裁"正是遊戲的關鍵

正如遊戲名稱，此遊戲與漫畫的關鍵所在，還是得放在如何制裁敵人。為能完整表現出漫畫的精髓，設計公司在此方面頗下功夫。首先，與所有同類型的動作遊戲不同之處在於，在《神鬼制裁》中，玩家不但可以擒獲對手，還可以對其進行逼供，以便從中獲得有價值之情報。談到逼供，遊戲中的花樣可就多了。Volition特別在細節方面下了一番功夫。其認為要使各種逼供能做得有趣，還得在角色間或是角色與環境間的互動上打主意，務使遊戲中的所有行為、反應與現實生活相對映。只有生動才能創造樂趣，此乃創作人員之初衷，也是遊戲菁華之所在。如何恰如其分的利用環境，便是玩家的課題了。



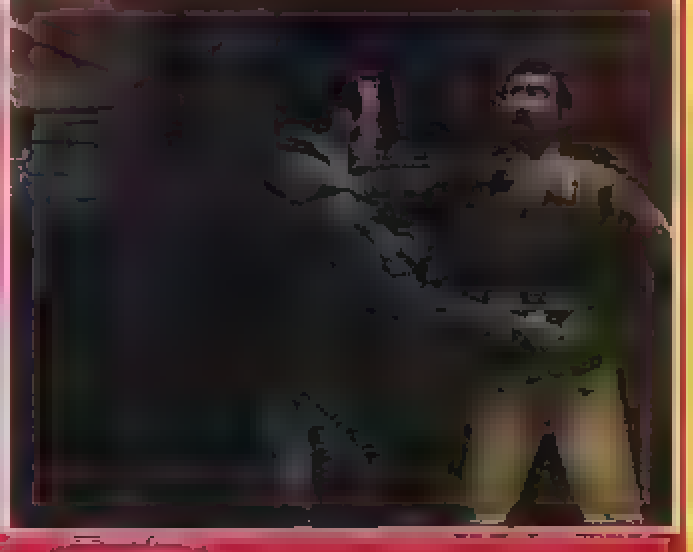
警察在遊戲中無處不在，玩家可對敵人施行各種懲戒







準備抓人問話



拳腳懲戒

該如何下手

舉個例子來說，當被制服的敵人此時跪在玩家面前，而旁邊又剛好有個馬桶時，如果玩家快速的按下沖水閥，再試圖將對手的腦袋按入馬桶中，很有可能此時馬桶水箱中的水早已沖洩殆盡，對手當然也就安然無事。但是，如果玩家先將其腦袋按入馬桶中，再按下沖水閥的話，那對手就逃脫不掉滾滾潮水的懲戒，這是相當好的一個逼供辦法。玩家還可在其間將手自敵人頭上略鬆，使其略為喘息，看看他是否願意透露些資訊，倘若仍堅拒不開口，那對不起，同樣的手段玩家不妨再多來幾次，看看這傢伙到底能在馬桶裡挺多久。遊戲中利用環境逼供的場面，像是以電鋸逼供、將對手按入裝有殺人魚的水族箱中逼供、以引爆對手身旁炸藥恐嚇、將對手推入壁爐中逼供…等，可說是不勝枚舉。而懲戒之處更是隨處可見，玩家根本無需為搜尋懲戒地點而花費任何心思。設計公司光是在逼供方法及相應場景的設計構思上便花費數月的時間，相信這部份定可成為本遊戲最為引人入目的內容之一。



將敵人按入裝有食人魚的水族箱逼供



另一個廚房逼供的場面

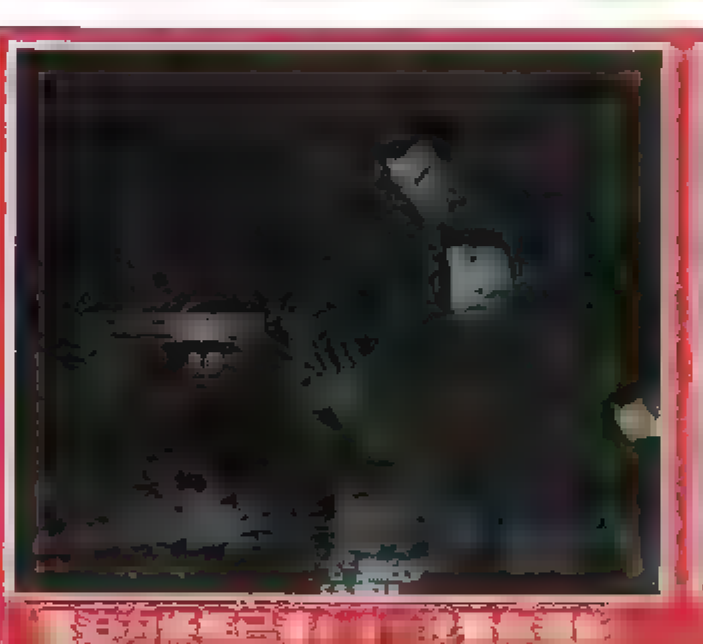


在雷射刀的懲戒下，相信很少還有人能再守口如瓶

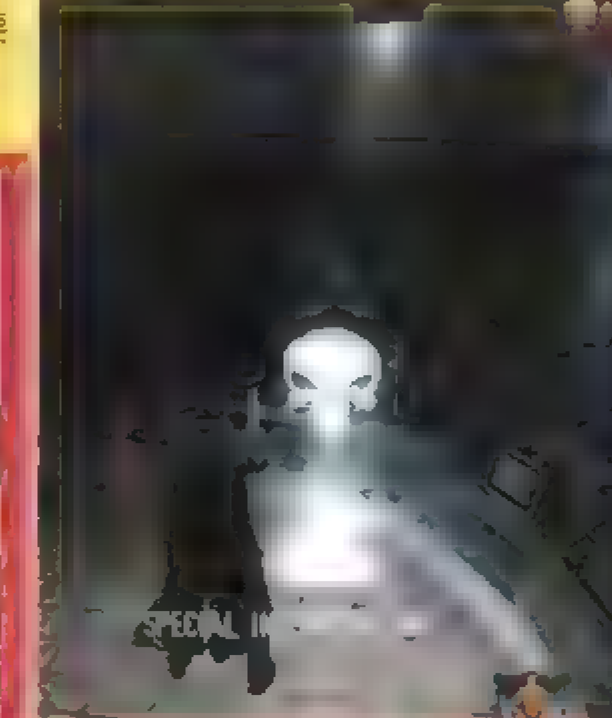
可別太狠心

當玩家對敵手進行逼供之際，螢幕上會顯示出兩個條形框，一個是顯示出對手的生命值，倘若直到最後仍不肯開口，而玩家仍是要對其懲戒，那麼他最終便會掛掉，因為每一次的懲戒都會損傷對手一定的生命值。在生命值下方的是壓迫力條框，此條框所顯示的乃是對手在三秒中內，因疼痛、驚嚇及任何一種其他原因所承受的壓力。玩家對此一定要好好掌握，因為這關係到對手是否最終能開口爆料。如果此壓力遠低於對手所能承受的限度，到最終也不會道出任何有價值的情報；而如果玩家懲戒的手法過猛，超出對手所能承受的限度，那對手便會因而掛掉，玩家最終同樣一無所獲。在遊戲中有些關鍵資料必須自敵口中獲得，倘若玩家不幸令其猝死，那無異於提前結束遊戲，因而對於懲戒的力度，玩家尚需在遊戲中不斷的摸索。只有在三秒中內，令對手壓力值達到指定的尺度，對手才有可能開口。在這之後，是殺是留，就看玩家如何處理了。

補充一下，對於環境不太敏感的玩家，設計公司特意在每個可用於逼供的地點上做了標誌，玩家只要見到某處有《神鬼制裁》骷髏圖標，就表示此處可用於懲戒敵人。不過筆者個人以為，此舉雖然方便玩家，卻也削弱了玩家聯想能力，不知遊戲上市時能否以選擇的方式，隱藏、顯示可供逼供的地點，這樣應該能滿足不同玩家的要求。







血腥的殺人藝術

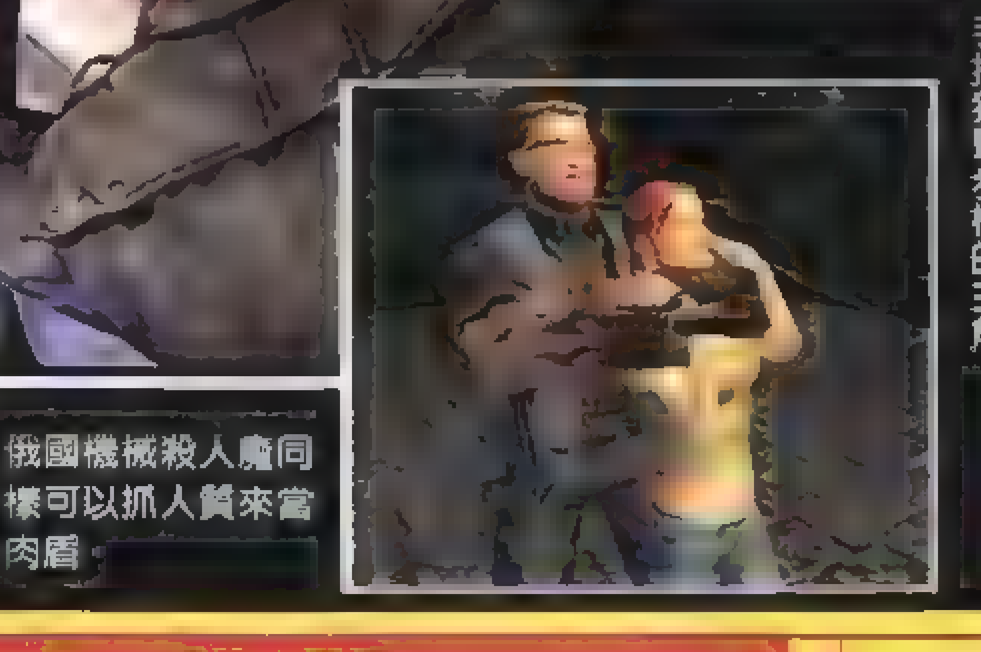
與花樣百出的逼供方式互相呼應，莫過於遊戲中主角的殺人方式了！據設計公司透露，《神鬼制裁》遊戲中的殺人方式將不會少於100種！100種，這是一個多麼龐大的數字！可想而知，《神鬼制裁》勢必會成為有史以來第一個在電腦螢幕上展現殺人藝術的遊戲。因此，《神鬼制裁》將會是一個徹頭徹尾的限制級遊戲，對於那些未成年的玩家就只好暫時與此遊戲無緣了！有鑑於此，書夫子就暫且不浪費筆墨在殺人方式的描述上，以免有教壞小孩子之嫌。不過，書夫子在此補充一點，遊戲中大多數詭異的殺人方式都多與逼供掛鉤，也就是說用前面提到過的各式各樣的逼供方式來將對手處死。



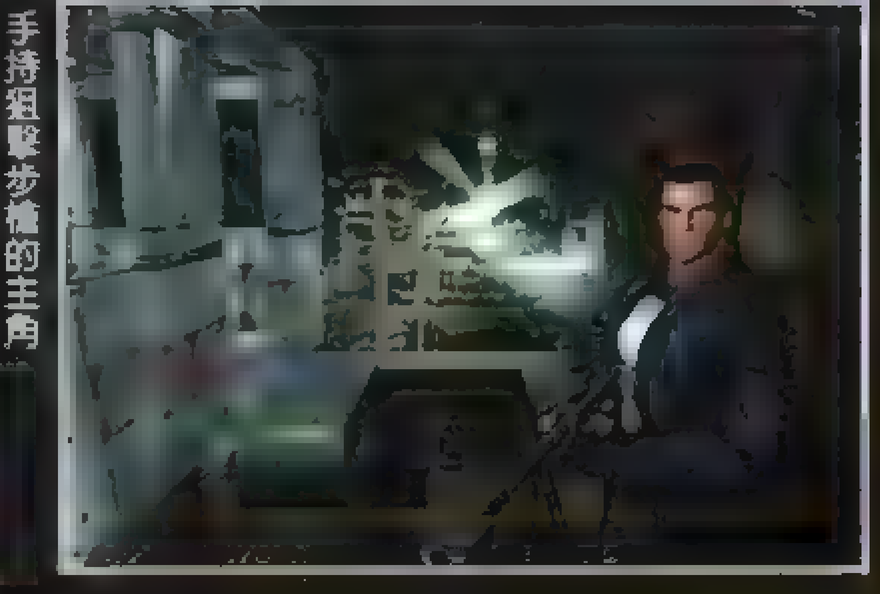
……其中空手殺敵便佔了大半

原味的漫畫風格

遊戲中玩家可以在每關的行動中搜集、升級武器，並將其帶回到主角在紐約住宅的兵器庫中，以便日後還可以繼續使用。主角的住宅可是遊戲的中心所在，玩家可以在牆上的紐約地圖中，選擇下一個任務的地點。不過，大多數的任務雖然關聯性不大，卻有著先後順序可言，玩家可自由選擇的任務並不多，但玩家卻可利用地圖重玩以前玩過的關卡。當玩家完成某項主務時，下一個更高級的任務才會自動解鎖，否則玩家是無法執行該任務的。儘管遊戲與電影沒甚麼干係，遊戲中的角色更傾向於漫畫中的設定，比電影中扮演主角的演員Thomas Jane（湯瑪斯傑恩）要強壯得多，相貌上也是毫無相同之處，但有趣的是遊戲公司卻請來Thomas Jane為遊戲中的主角配音。用遊戲發行公司THQ的說法是，該公司僅是喜歡Jane說話的聲音，與電影毫無關係…真是有趣的解釋！雖然遊戲是一款徹頭徹尾的動作遊戲，但在戰鬥之餘，遊戲中不乏有大量角色間的對話和線索交待。為確保遊戲不失漫畫原作風範，設計公司特別聘請原作者Garth Ennis及Jimmy Palmiotti為遊戲撰寫這些對話內容，相信玩家在遊戲之餘，更能體會到原汁原味的漫畫風格。再有，漫畫中主角的主要對手，像是Jigsaw、Bushwhacker、Kingpin及那個幾近變態的俄國機械殺人魔都會在遊戲中現身。



俄國機械殺人魔同樣可以抓人質來當肉盾。



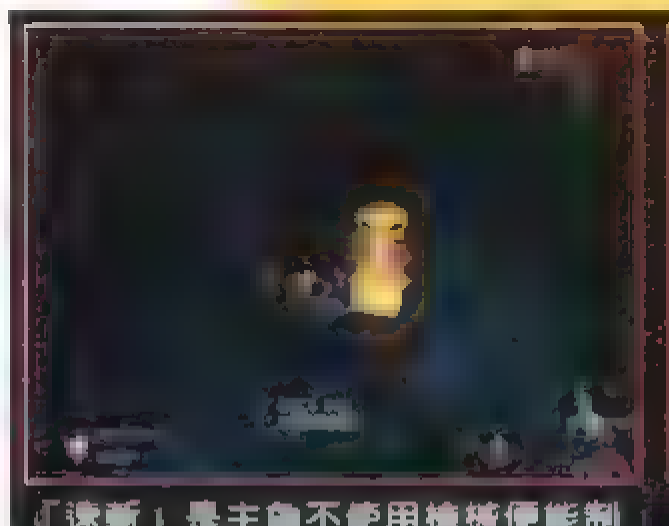
手持狙擊步槍的主角

速斬——一招斃命

另外，除了這些「知名人士」外，玩家在整個遊戲過程中將會接觸到成千上萬的烏合之眾，身陷敵群當中實屬家常便飯。雖然主角身強力壯，更有絕技在身，並不會懼怕這些圍攻戰，不過為避免玩家無謂的傷亡及陷身於無盡的混戰之中，設計公司還別出心裁，為玩家準備了擒敵功能。只要玩家適時按下X鍵，便可將身處下風的敵人擒於手中，以其作為肉盾，保護自身，倘若對手剛好是敵方頭目，更可令對敵投鼠忌器，可說是有意想不到的功效。主角雖然有人質在手，但其身手矯健，一般來說行動、殺敵等行為均不會受到太大的影響。而那些落在主角手中的人質，當然是命懸玩家之手，玩家大可似前面提到過的，找到合適的懲戒地點，對其進行逼供，也可以對其實行「速斬」Quick Kill。

所謂速斬，也是此遊戲提出的新理念之一。顧名思義，速斬者，快速殺敵也。當主角使用速斬時，只要一招便可要了對手的命。據聞，設計公司同樣為玩家設計了各種之殺技，玩家只要適時使用，便可收得一招斃命的奇效。注意這裡說的適時使用，就是說玩家得視周邊環境及身處武器狀況，使用不同的辦法來達到致敵於死的目地。

舉個例子來說，在遊戲動畫中就見到這樣一個畫面，正處於室內激戰中的主角，突然轉到牆角，面對衝過來的一個對手，主角並未用槍械射擊，而是出人意料的將手中的散彈槍拋給了對方，就在對手下意識的將其接到手中之際，主角快速的掏出匕首，一刀將其送上了西天。應該說，此細節設計得相當合理而又能突顯奇效。遊戲中所有的速斬方法，都是些相當簡單、快速、有效，而又出人意表的殺人方式。既運用周遭環境、對手心理，亦利用各種突如其來的連擊技來達到目地，最主要的是敵人在速斬面前根本無從逃遁，且速斬亦不需要子彈。不過能使用特殊速斬的機會在遊戲中可遇而不可求，大多在整個遊戲過程中僅能使用一兩次。一般來說，玩家最常使用到的是在擒獲對手之後，以雙手扭斷其脖子這種常見又有效的致敵於死的方式。玩家可在各種速斬中體驗到主角對壞人另外一種懲戒的方式，這也是當玩家彈藥用罄時，僅剩的一種簡約殺敵手段。



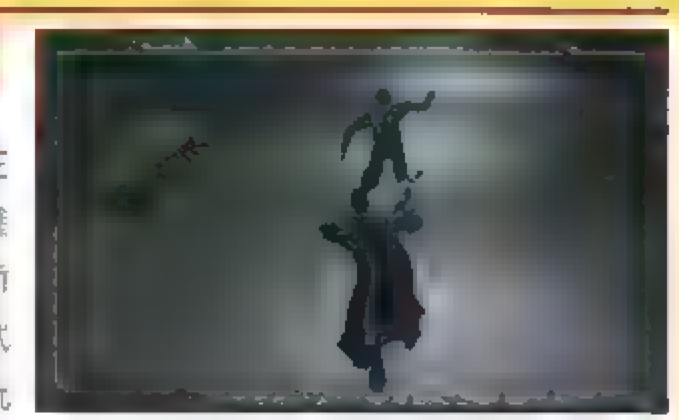
「速斬」是主角不使用槍械便能制敵於死地的特殊技能。



小心！別讓肉盾給掛了



善用周遭的物品當武器

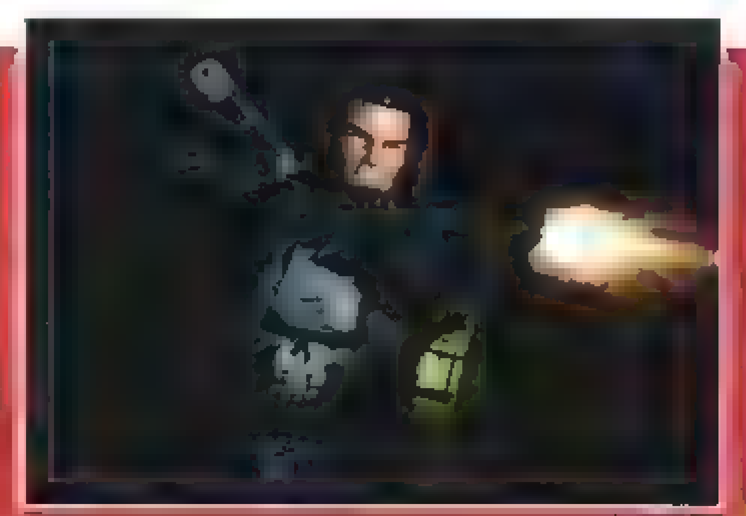


速斬所涉及的是空手殺敵的概念，但在遊戲中，玩家是有機會接觸到各種武器裝備，別忘了我們的主角是名特種兵，熟識所有槍械的使用。因而遊戲中凡是能奪得的武器，玩家都可以使用，當然遊戲本身已為玩家配備有不錯的裝備。而遊戲中隨處可取得的物品，在主角手中也可以成為殺人利器。像是棒球棍、水管、玻璃瓶、匕首、手槍、M16步槍、散彈槍、手榴彈、來福槍，甚至是M60重型機槍，在遊戲中亦均會出現在玩家手中，某些關卡中玩家甚至還有機會接觸到火箭炮與火焰噴射器。因主角力大無比，一般人需使用雙手方可掌握的武器，主角卻可以一手一個。玩家有沒有見過兩手各持一把散彈槍的情景？若是沒有，那在《神鬼制裁》中便可一飽眼福了。

逼供固然是此遊戲的最大亮點，不過在整個遊戲中所占的比例仍是有限，玩家在大多數情況下還是得依靠槍戰來解決問題。因而遊戲仍算是第三人稱射擊遊戲，擁有此類遊戲的一切特點及樂趣。主角亦可稱得上是此類遊戲中的楷模，不但可以行走、奔跑，像是潛行、游泳、潛水、攀爬、跳躍等一些特殊的動作以及拋出手中敵人這類的高難度動作亦均可勝任。倘若玩家是射擊遊戲的高手，還可以將遊戲調到手動射擊模式。在這種模式下，遊戲不提供任何自動輔助射擊功能，玩家必須自己瞄準才能射擊。如果玩家以殺人為樂，遊戲亦提供了一種屠殺模式（Slaughter Mode），這就類似《英雄本色》（Max Payne）中的Bullet Time系統，玩家進入慢動作殺敵，主角的移動速度將會是對手的兩倍，要玩家盡享殺戮快感。

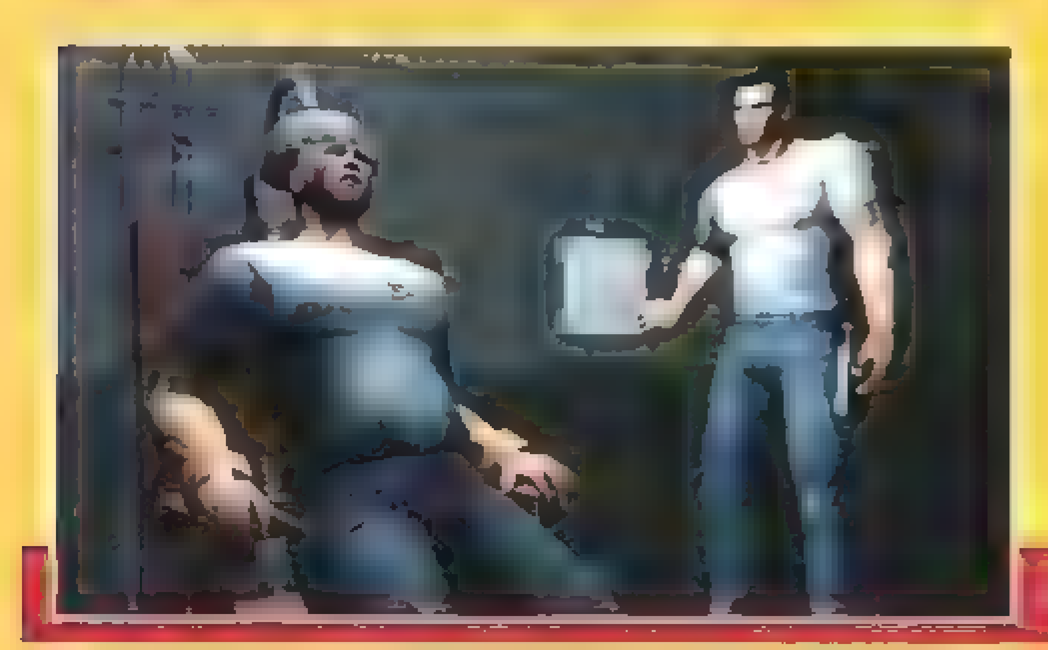


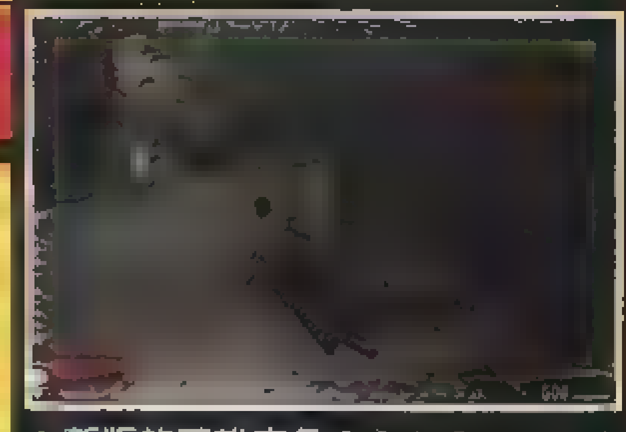




神鬼制裁 VS. 英雄本色

說到這裡，不得不說《神鬼制裁》在遊戲操作方面與大家所熟悉的《英雄本色》極為相似。在控制主角的移動方面與《英雄本色》可說是毫無區別，也是用滑鼠右鍵瞄準，左鍵用於射擊或投擲手榴彈，不過玩家若是左手也同時持有武器的話，便可同時按下滑鼠兩鍵，這樣手中的兩把槍械便會同時開火。光從遊戲表面來看，《神鬼制裁》確實與《英雄本色》極為相似，主角全家均為黑幫所害，又都是身著黑色大衣走上復仇道路的前警務人員，故事、角色都有些相近，不過玩家可不要以為《神鬼制裁》只是後者的翻版。後者僅賴以Bullet-Time系統取勝，而前面提到過的逼供、殺人方式全是後者所不具備的。剛剛講過Bullet Time系統在《神鬼制裁》中也有另外，魯夫子在這裡順便提一句，《神鬼制裁》中的慢動作並非是在屠殺模式，而是在當玩家對敵人進行逼供或使用處刑特技方能使用，此時主角以慢動作的方式呈現出來，方便玩家更能控制每一個步驟、每個細節。《神鬼制裁》確自《英雄本色》處受益良多，這也是後上市作品的優勢所在，可以隨時借用前作中的優良設計。




新版的英雄本色？？

玩過《赤色戰線》的玩家一定對其稱為Geo Mode技術深表敬佩，玩家可在有意無意間，隨意破壞周邊環境，可惜不知出於何種原因，在《神鬼制裁》中這一頗受好評的系統卻被設計公司拿掉了，令人多少有些遺憾。但好在有比前作更勝一籌的利用環境互動進行逼供，足以補償玩家的遺憾。與時下大多數3D遊戲一樣，《神鬼制裁》也採用了Havok身體描繪系統，不同的武器會對角色造成不同程度、形式的創傷，且會直接在畫面上表現出來，這要比以往那些中了彈還是頂兩下的表現方式要真實得多了。

再創動作遊戲的輝煌

遊戲發生在紐約市，而其中的場景多來自電影中著名的戰役，如Marvel騎士系列中的Ma Gnucci大廈、中央公園生死戰等。另外，還有些紐約當地風景及人文也會同時出現在遊戲中。玩家在遊戲中還可以搜集一些有關主角過去的物品，作為獎勵，玩家可以打開主角的戰鬥日誌，進行一些額外的戰鬥任務。

最後我們再來看看角色的AI，雖然目前有關設計公司釋出的資訊不多，但相信遊戲會是在一個「真實」的環境內，因為這裡的角色都不是任人宰割的傻瓜，他們懂得如何利用環境掩護，如何逃跑，也不會隨便與玩家開火。在不幸為玩家所擒獲時，也大多會為保全性命而向玩家投降。在室外，玩家可能會同時受到對手來自地面及高處的夾擊。在室內，玩家就得想法子在槍林彈雨中尋找生路了，因為在通常的情況下，敵人非常好鬥，只要自己尚未感到生命威脅，便會不顧一切的向玩家進攻。

據魯夫子所掌握的資料來看，《神鬼制裁》可能只是個純單機的遊戲，不會提供任何連線對戰的功能。但遊戲卻會同時推出PC、PS2及XBOX三個版本，相信能滿足不同平台玩家的需求。《神鬼制裁》以其獨創的逼供系統、各式的殺人方式，以及極具暴力的遊戲場面，定可以重新定義動作遊戲的概念，再次創造動作遊戲的輝煌。遊戲計畫於2005年[illegible]月於北美上市，如果你想體驗一場不同凡響的戰鬥，那就千萬不要錯過了《神鬼制裁》。

野外戰鬥中的一幕

遊戲中的敵人相當狡猾，會利用周圍一切可以利用的東西來掩護自己

三國群英傳V



◆驚天動地的千人會戰

預定上市 2005年 春季

奧汀科技最受玩家喜愛的《三國群英傳》系列，在醞釀年餘之後，即將再起風雲。挾帶系列全球累計暢銷百萬套的威猛氣勢，最新一代的《三國群英傳V》預計將於2005年春季正式發行，除了舊的感動，更會帶給玩家全新的驚奇。

【豪傑齊心秉忠義】

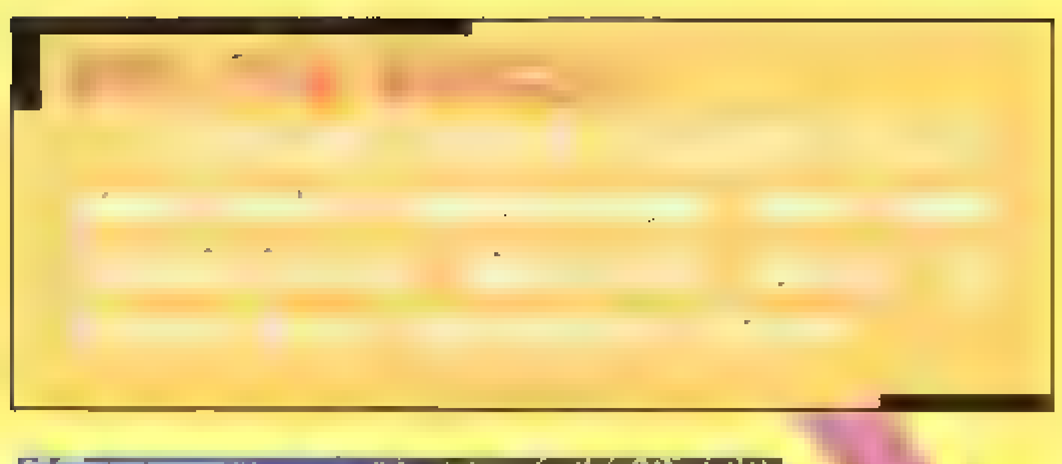
如過去的《三國群英傳》系列，玩家依然扮演君主的角色，指揮手下的三國名將率領大軍征戰南北、攻城掠地，進而擊敗其他對敵，建立屬於自己的龍圖霸業，最終達成統一全國的帝者目標。在本作中，視覺效果將提昇至1024×768的高解析度精細畫面，系列一貫的千人會戰也全面升級，真實呈現1000兵對戰1000兵，達成系列史上最大規模的超大型戰役。最令人神往的三國武將也不會令玩家失望，一口氣追加至800餘名的龐大陣容，無論是猛將強人，或是軍師謀士，玩家皆可盡情扮演，再無遺珠之憾。

當然，系列一貫「千人戰大軍衝殺」、「內政簡便自動」、「武將技華麗痛快」等特色將予以保留強化，同時《三國群英傳V》更有千變萬化的計策謀略、全新水路戰線、更豐富華麗的武器坐騎…等諸多全新樂趣，以下就讓我們一窺其中奧妙。

千人會戰升級進化

《三國群英傳V》依照系列的慣例，再次提昇了參戰士兵人數。每支部隊的最大士兵數由四代的500人，擴充編制為1000人，兩軍對戰時將真實呈現1000兵對戰1000兵的大陣仗，達成系列史上最為龐大的戰爭規模。

單純的提昇參戰士兵數？《三國群英傳V》的千人戰進化當然不只如此，越是龐大的部隊就需要更加操縱自如的控制方式，這一次《三國群英傳V》重新調整了千人戰的控制介面，除了能夠同時對全體兵將下達命令外，更能夠單獨指揮任何一個武將或小隊，不只部隊戰力的運用更為靈活，各小隊兵種的聯合作戰方式也可以千變萬化。《三國群英傳V》的千人會戰不僅要將千軍衝殺的戰爭快感呈現給玩家，也要玩家真正體會到調兵遣將、隨心所欲的樂趣，重現三國時代賢君明主「千軍萬馬，指揮若定」的王者之風。







◆ 各城池的稅率由玩家自行決定。

鐵馬金戈戰千軍!

…內政執行簡易便利

為了使玩家能夠更輕鬆的指揮內政，《三國群英傳V》在內政上也進行了全面的調整。其中最大的改變在於建築能夠指派不同的部隊，同時進行開發、訓練、徵兵、徵稅…等內政工作。當然，一如過去的《群英傳》系列，實施內政的效果以及成功率，與執行部隊所持有的能力成正比，執行不同的內政工作時，所需要的能力也會有差異，如何指揮能力各異的眾多部隊，使他們能夠發揮最大的工作效率，這就要考驗玩家指揮調度的智慧了。怕麻煩的玩家也無需擔心，即使您完全不去指派各內政工作的執行部隊，建築中的閒置部隊還是會自動自發的遞補無人負責的工作崗位，玩家也可以將一座建築的內政執行完全委任給太守全權處理。當然，還是要由聰明的玩家親自進行遴選指派，才有可能獲得最佳的工作效率囉！

另外，為了使遊戲的步調更為自然，在《三國群英傳V》中，每隔三個月將執行一次季內政，玩家可以在季內政模式中好整以暇的統一處理，諸如：官職晉升、裝備更換、物品賞賜、招降敵將…等等軍務。為了體貼玩家在遊戲後期擁有龐大軍隊時，處理大量軍務的辛勞，在季內政模式中提供了許多非常方便的自動處理按鈕，玩家只要大略指示執行原則，就可以輕輕鬆鬆將大批的冊封、招降…等軍務處理完畢，即使是數百之眾，依然能夠指揮若定、井然有序。



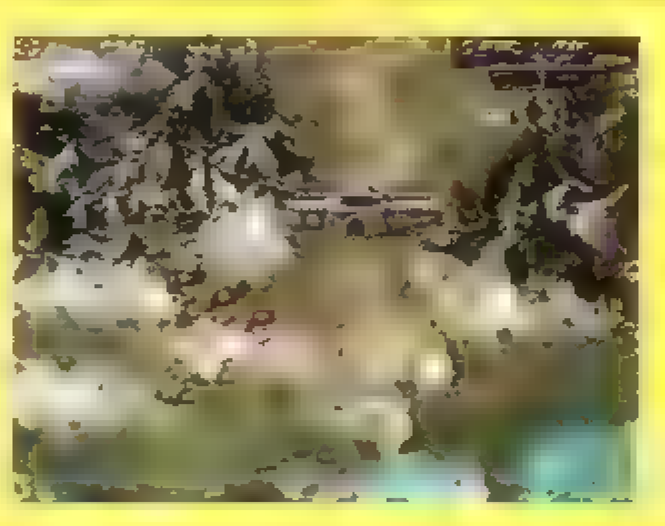
◆ 文官武將各司其職，方能獲得最佳的內政效率。

◆由港口出航的船隊，可藉由水路進行快速突襲。

…城池關卡相互制衡

在這次的《三國群英傳V》中，地圖系統最大的改變，在於山脈、河流、海洋等天然障礙將實實在在的區隔地形，完整重現三國時代複雜多變的山川地勢。三國時代眾多著名的城池、戰場，例如：虎牢關、赤壁三江口…等，不再只是單純的據點而已，因為山脈及河流的天險阻隔，將突顯出各自獨特的戰略位置，所有城池、關卡、港口都有一定的重要性，可能是互依互存，更可能是彼此牽制。玩家必須在《三國群英傳V》建立新的戰略思維，攻下一城，可能使週邊諸城皆入掌握，亦可能曝露空門、自掘險境。攻城守池間，何者該攻？何者該守？全賴玩家運籌帷幄。

《三國群英傳V》大地圖的另一個創新之處，在於大幅增加了河流、湖泊、海洋等水域的分佈，軍隊須由各港口乘船出航，方可藉由水路進行移動。由於船隻的航行速度遠高於陸地行軍，並且可以藉由連接的水域到達陸路已遭封鎖的區域，玩家在各城池、關卡屯駐重兵之時，也要記得防守自己的港口，以免陸路有如銅牆鐵壁，卻讓敵人藉由水路直搗黃龍。昔日三國「烈火神張照雲海，赤壁樓船一掃空！」的壯烈水戰，如今玩家將有機會親身體驗。



◆中原前進北方的樞紐－虎牢關。

【齊心合力 扭轉戰局】

…組合絕技威力萬鈞

在《三國群英傳V》的千人戰場上，不僅加強了武將技的部分，更允許同部隊的武將齊心合力施展「組合技」。組合技不只是視覺效果更為華麗，其讓人嘆為觀止的絕大威力，甚至足以在瞬間扭轉戰局。由於組合技是由數個武將技組成的全新技能，所以效果也更加的多樣化，有的強調猛烈攻擊，有的強調亦攻亦守，甚至還有集醫療、攻擊、陷阱於一體的全方位組合技。至於面對瞬息多變的戰局，該如何選用適合的組合技，便要考驗玩家隨機應變的智慧了。



◆組合技「風雷齊嘯」，狂風、怒雷立即掃蕩敵軍。



◆組合技「乾坤八陣圖」，滅殺周圍無數敵軍，是攻守一體的大型絕招。



◆組合技「流星火雨」，龍騎、[illegible]、火箭、連弩齊射的壯觀陣容。

…必殺武技豪邁痛快

華麗而痛快的必殺技，向是《三國群英傳》系列深受喜愛的特點。在本作中，將出現前所未有的超大範圍必殺技，讓玩家真實體驗三國武將一騎當千、縱橫沙場的勇猛豪邁。《三國群英傳V》的必殺技採取武器熟練的方式習得，武將只要不停使用某種類的武器參戰，就可以學到該種類的必殺技，而且必殺技的威力會隨著武器熟練而漸漸加強，玩家可以依照各武將的能力或是自己的喜好，為麾下武將選擇專精的武器類型。

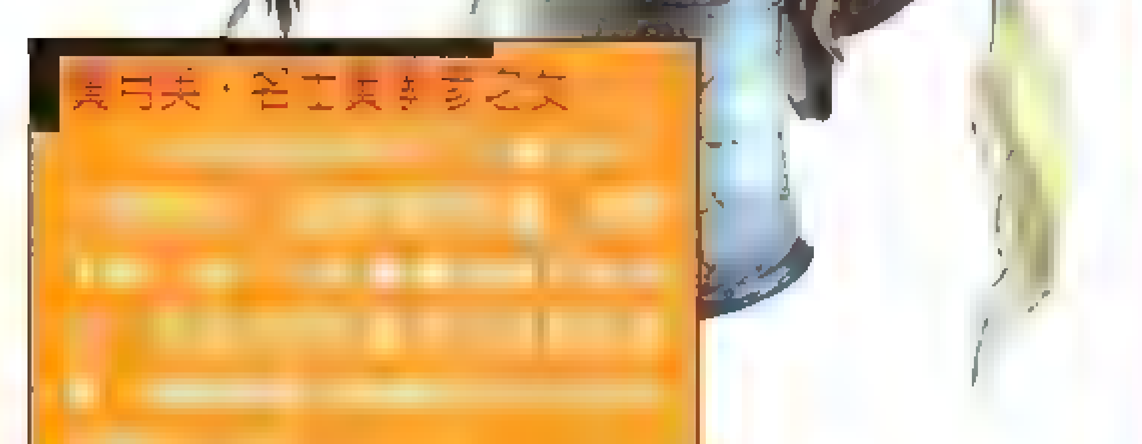


◆弓系必殺技「血翼」，箭氣所經之處，非死即傷。





◆劍系必殺技「斬鐵」，橫掃千軍的[illegible]。



【[illegible]】

為了讓《三國群英傳V》擁有更多的可能性，這次特別大幅度的擴充遊戲中的事件類型及數量，當玩家在大地圖上行軍時，不僅要留意敵人的動向，路途上也可能出現山賊攔路打劫，或是猛虎阻擋道路……等千奇百怪的事件，如果在地圖上看到了[illegible]醒目的[illegible]、趕緊過去見識一番，可是有意想不到的好處喔！

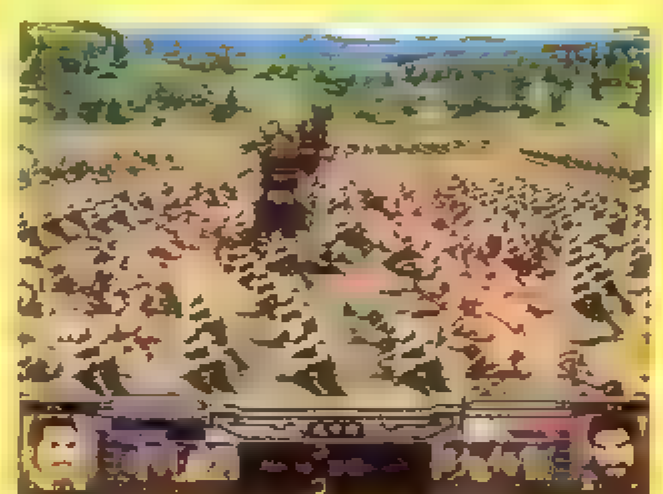
【新式機關】【萬千計謀】

機關軍械無堅不摧

《三國群英傳V》除了有深受玩家喜愛的衝車、井闌…等機關兵器外，同時也加入了許多全新的大型軍械，供玩家選擇使用。這些大型軍械，雖然機動性多數偏低，但其驚人的殺傷力絕非一般士兵所能比擬，非常適合作為推進戰線的前鋒攻堅部隊。若能夠妥善運用這些能力各異的大型軍械，不僅能夠大幅減少己方士兵的傷亡，對攻城掠地也會有極大的幫助。



◆全新的軍械「龍牙車」，適合對付速度較慢的兵種。



◆預先設置的「元戎箭樓」，以大範圍箭雨重創來襲的敵軍部隊。

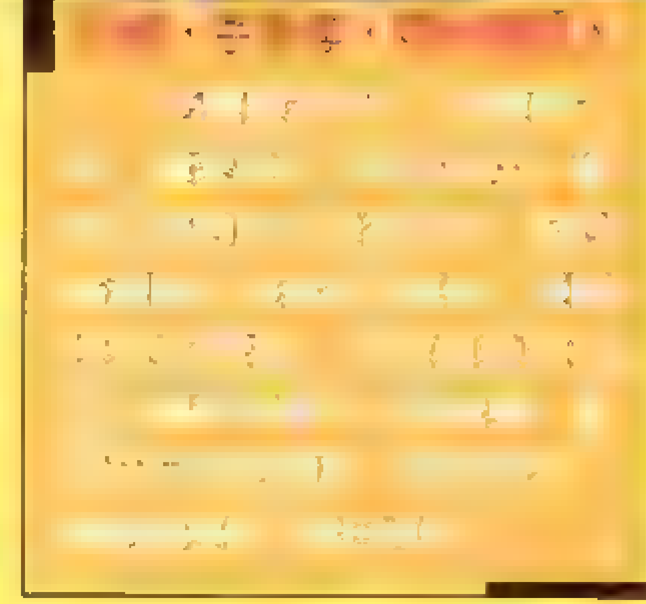
計策謀略變化萬千

《三國群英傳V》藉由革命性的的全新軍師技系統，讓玩家能將三國戰役中令人津津樂道的計策謀略實際運用於千人戰場上，以埋伏偷襲、防禦工事、策反敵軍、機關先鋒…等百餘種計謀為基礎，能夠交叉搭配出無數的類型，玩家可以發揮自己的創意，創造獨特的個人戰術。戰前選擇軍師技時，觀察局勢、施展合適的計謀，將考驗玩家的戰略智慧。例如：在敵軍皆為弓戰兵種時，就要先佈置「遮箭鐵牌」等防禦弓箭的陣勢，反之要以「元戎箭樓」或「前鋒強弩」等機關兵器削耗敵軍兵力。若是敵軍兵力過強，自可設下「鹿角截擊」之計，事先於對手退路上埋伏拒鹿角，自然能夠一舉成擒。軍師技若能運用得巧妙，以弱勝強、以少勝多亦非難事，正是「運籌帷幄之中，決勝千里之外」的最佳寫照。



◆戰前預先施展「地雷星火」之計，敵軍膽敢衝鋒，地雷火炮即刻引爆。





◆運用軍師技預先佈下遮箭鐵牌，敵軍的弩箭完全無用武之地。

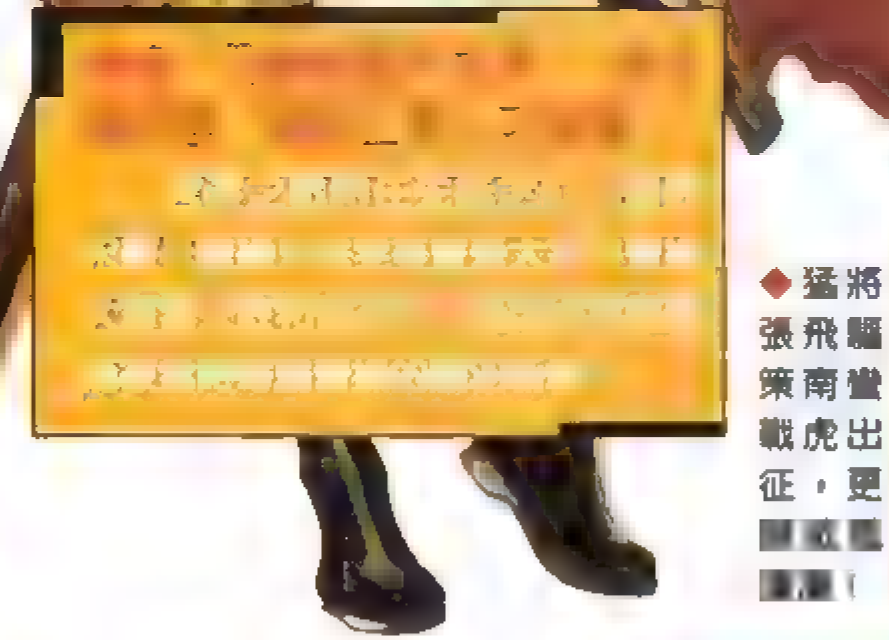
同時在《三國群英傳V》中，城池、關卡、港口也不只是單純的建築物而已，所有的據點都有可能因玩家的所作所為而發生種種事件。若是玩家徵兵過度，就免不了發生暴民劫掠、人口外移…等災禍；相反的，若是注重商業、治安等工作，城內的人民就有可能主動贈送寶物，甚至是爭先恐後的加入您的軍隊。豐富多變的寶物事件使得《三國群英傳V》的內政種類充滿了意想不到的驚奇。

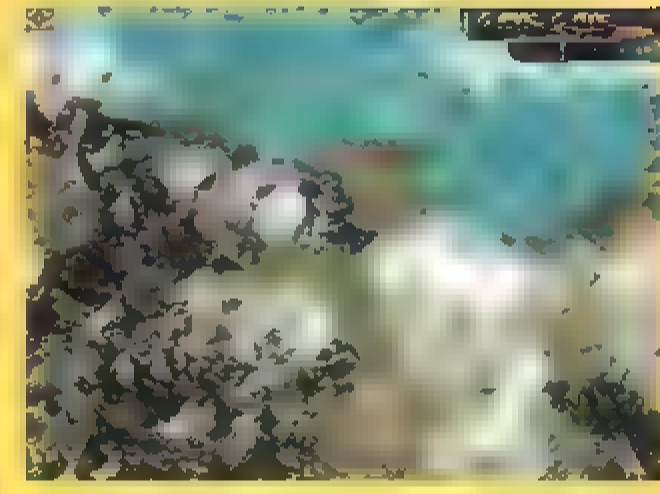
而玩家最嚮往的三國名將們，在《三國群英傳V》中將更有個性。所謂「道不同，不相為謀」，若是屬下武將的忠誠過低，又得不到適當的賞賜與安撫，將會大大增加叛逃他國的念頭。當然，如果玩家的聲勢壯大，甚至連敵軍的武將都有可能慕名而飛奔來投。各種曾經被您所想像過的事件及可能性，在《三國群英傳V》都有可能發生，近百種的各類事件，等待您來發掘。



◆西涼太守徐庶政績卓越，城內富商資助軍資金錢。

三國群英傳V


◆雲霧繚繞的青龍之塔，你有膽量接受挑戰嗎？

◆猛虎盤踞於必經之路，看來非得為民除害不可！

靈獸駿馬風馳電騁

所謂「名馬配英雄」，一如赤兔馬之於關雲長，馳騁沙場的豪傑猛將必得配上一匹好馬不可。在《三國群英傳V》中特別新增了許多威風凜凜的座騎，除了原本的駿馬、巨象等類型外，更加入了牛、虎、靈獸等能力各異的帥氣座騎，無論是蠻王孟獲騎乘的赤毛牛、甚至是前作中人人夢寐以求的赤野麒麟，在全新的《三國群英傳V》中，玩家皆有機會獲得，並由麾下的大將騎乘。試想千人戰場之上，我軍武將人人騎乘駿馬靈獸的情境，光是這股威猛氣勢就先挫了敵軍三分氣勢，更別提憑藉座騎迅捷如風的腳力，縱橫沙場、來去自如的瀟灑痛快了！


◆猛將張飛騎乘南蠻戰虎出征，更[illegible]！


◆蠻王孟獲的座騎赤毛牛，由關羽駕馭同樣氣勢十足！

鋼鐵勁旅所向無敵

《三國群英傳V》的士兵，最大的創新之處，在於玩家自選的代表顏色會直接表現於士兵的外觀上，創造一支個性化的部隊將不再是夢想。當然，玩家熟知的前作兵種將完全保留，並且更加的生動、華麗。另外也新增了神秘的最強兵種，其威力之大，絕非尋常士兵能比，至於如何取得，就留待玩家自行探索了。




◆《群英Ⅳ》猛獸兵與《群英V》猛獸兵的比較，新型猛獸兵更加的帥氣威風。

◆《三國群英傳V》全新登場的最強兵種，其來源是？？

嬌美女將[illegible]


全新製作的女武將肖像，千般風情，各有其迷人之處。

【歷史回顧】

三國群英傳 I

《三國群英傳 I》是奧汀科技第一款發行的遊戲。主要期望能以三國為背景題材走出一條不同的路，創造出令人耳目一新的遊戲。更直接表現戰爭中，兩軍交戰的魄力。強調武將、戰場等三國時代特有的魅力，營造出強大的氣勢。將惱人的內政放到一旁，專心的面對豪壯的戰爭場面。

事實證明，《三國群英傳 I》戰爭為主、內政為輔的戰爭模式，加上一鼠到底的簡便操作、千人戰爭爭細緻的視覺呈現，不僅成功創造出有別於一般三國遊戲的獨特風格，更奠定《三國群英傳》在玩家心目中不可撼動的地位。



三國群英傳 II

相較於前作，《三國群英傳 II》在系統、操作、內政的執行、即時大地圖的風格與各方面的美術表現上，都踏上了全新的一步。在內政上，加入自動管理，簡化在內政上花費的時間。強化各種對於城池、據點的管理，讓戰爭產生更多變化。武將技則改為昇級自動取得。而軍師技表現出文、武能力的差異。

獨特的「軍師技」發展，更令以智力見長的武將產生更多表現的機會。在以戰鬥為中心的遊戲內容中，加入更多的變化，使原來文弱的武將得到一個足已改變戰局的立足之地。百人戰場上，也由原來的百人對戰，提昇至最大兩百人對兩百人的戰局規模。利用天候，增加更多戰略元素。同時，兵種、地形、陣型之間相生相剋的特性，亦表現得更加明顯，使兵力數量不再是唯一的致勝之道。



三國群英傳 III

三國群英傳 IV

一直以來，就等同於《三國群英傳》招牌的戰爭系統—百人戰，於《三國群英傳 IV》時，正式邁入全新的階段，也就是千人規模的大型會戰，稱為「千人戰」系統。大地圖方面，除了全面的即時化之外，最大的突破便是取消過去數代一直延用的路線設計。沒有固定路線限制的即時大地圖，擴大了戰略運用的可能性，同時讓部隊的軍事行動更具有挑戰性。

《三國群英傳 IV》的內政施行，以即時的設計概念，作了全盤的修改，呈現全然不同的風貌。讓即時的設計觀念延伸至內政的施行，為《三國群英傳》系列帶來全新的風貌，更為玩家帶來更多的挑戰。另外，《三國群英傳 IV》除了延續在前作中的特殊事件系統外，也加入了更多的不同於以往的突發事件。豐富的事件內容帶來的新奇樂趣，大大增加了遊戲的耐玩度。



孟獲，南蠻之王。

戰地風雲2



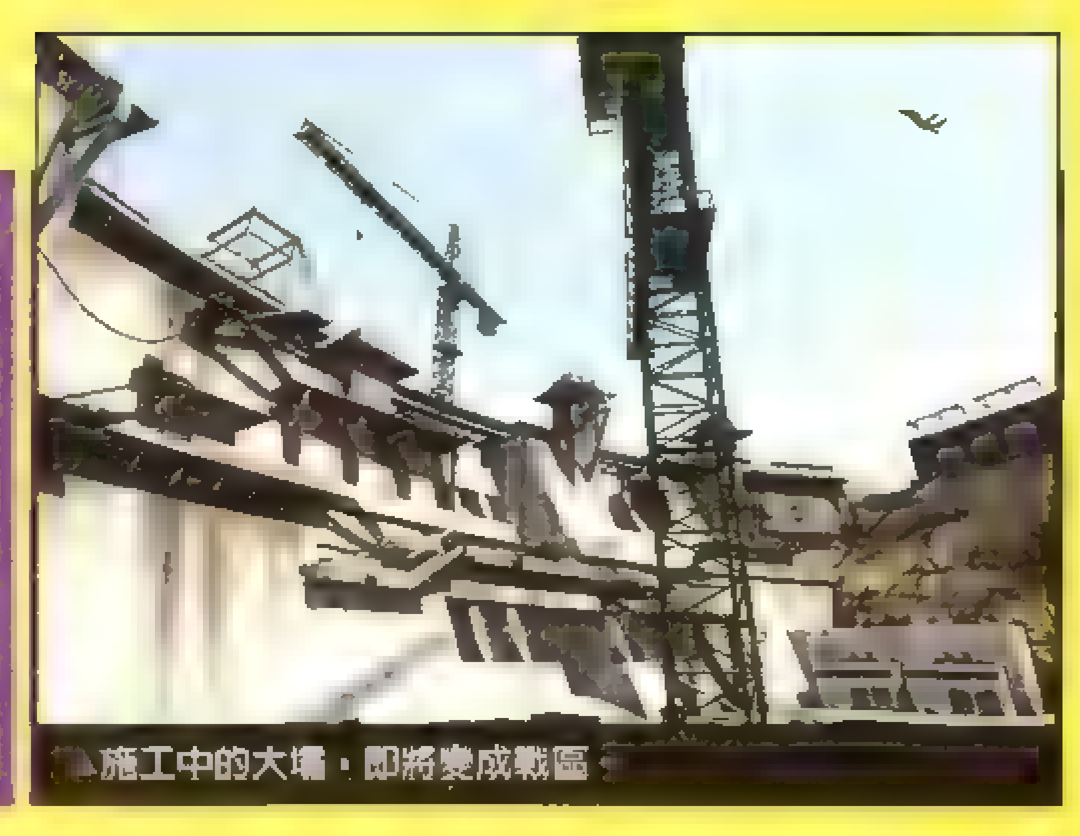
有別於近來市面上著重單人劇情的第一人稱射擊遊戲屢逢巔峰，即將推出的《戰地風雲2》卻承襲系列作，完全著重多人連線的特色。在經歷二戰洗禮、深入越南叢林戰場後，《戰地風雲2》將營造出全方位的現代戰爭。而在單人遊戲部分，除了過去與Bot練習用的功能之外，也提供了新要素「指揮官模式」，讓玩者可以類似即時戰略、戰術策略遊戲的玩法，指揮Bot作戰，提升單人遊戲可玩度。





全方位的現代戰爭

2002年《戰地風雲1942》的上市，在當時市場上充斥著重[illegible]越戰的叢林戰場，將美軍與北越、越共間的叢林戰，帶到您的[illegible]現，全新的遊戲模式，讓大家體驗全方位的現代戰爭。


施工中的大壩，即將變成戰區

全新引擎震撼表現

戰地風雲系列使用遊戲公司Digital Illusions CE，簡稱DICE自行開發的Refractor引擎，該引擎能夠處理「非常大規模」的戰場，這也使得《戰地風雲》系列可以營造出極廣闊、巨大到一般FPS多人連線地圖數百倍大的遊戲場景。在《戰地風雲2》中，更導入了真實物理性和地形破壞的模擬功能，子彈對於不同材質的牆體也會有不同程度的穿透力，包括爆炸、炸毀建築、橋樑掉落山谷，皆真實呈現戰場上所產生的變化，更加深作戰時與戰場上物件的互動。

前兩款系列作品中，皆支援了64名玩家多人連線，相較於一般市面上20人、32人連線對戰的FPS，《戰地風雲》提升了更具團隊分工與合作的戰術搭配的要素，官方對於《戰地風雲2》的最高支援人數定位在128人，不過據了解也有消息，《戰地風雲2》將支援高達兩百名玩家透過網路連線對戰，不過以現今網路頻寬發展來說，玩家若要能夠負擔這種大量的人數的確是有困難，不過這也算是頗具前瞻性的做法，未來在網路、硬體配備環境發展成熟之後，體驗百人對戰將不是二話。


強大的開砲後座力產生煙塵

砲彈兵器發射時強烈的後座力、中東戰場的沙塵、壯麗的爆破效果、機槍射擊時的火光，直升機施放熱焰彈的絢麗閃光特效、接近地面強大的風力造成塵土飛揚、接近水面產生的波紋，甚至擊過水面濺起的水花，到細膩逼真的人物動作、死亡時身體的倒地姿勢，加上能夠承載如此大規模的戰場、如此龐大的玩家數，都要再歸功於由DICE自行開發的遊戲引擎過人之處！

值得注意的是，目前美國國防部透過科技大廠AerotechTelub的促成，買下了《戰地風雲2》技術，將以此開發軟體作為該美國軍方訓練之用。該公司強調，《戰地風雲2》可模擬逼真的地理環境，同時幫助使用者操作不同的兵種，有助於美國軍方發展新的指揮策略，這也是為何會以高額經費與戰地風雲系列開發公司DICE買下《戰地風雲2》技術的主因。

炫麗的火光、詳細完整的裝備



三大勢力爭奪世界霸權

美中關係決裂，中東局勢惡化，大戰一觸即發！《戰地[illegible]States）、中國（China）以及虛構的中東聯盟（Middle[illegible]東聯盟並非恐怖份子，三方陣營都是專業的正規軍。而為了[illegible]甚至有自行開發的先進軍武，有軍事霸權之稱的美國真能在這場戰爭中擁有過去的優勢嗎？讓我們一起拭目以待！

即使是士兵也能左右戰局

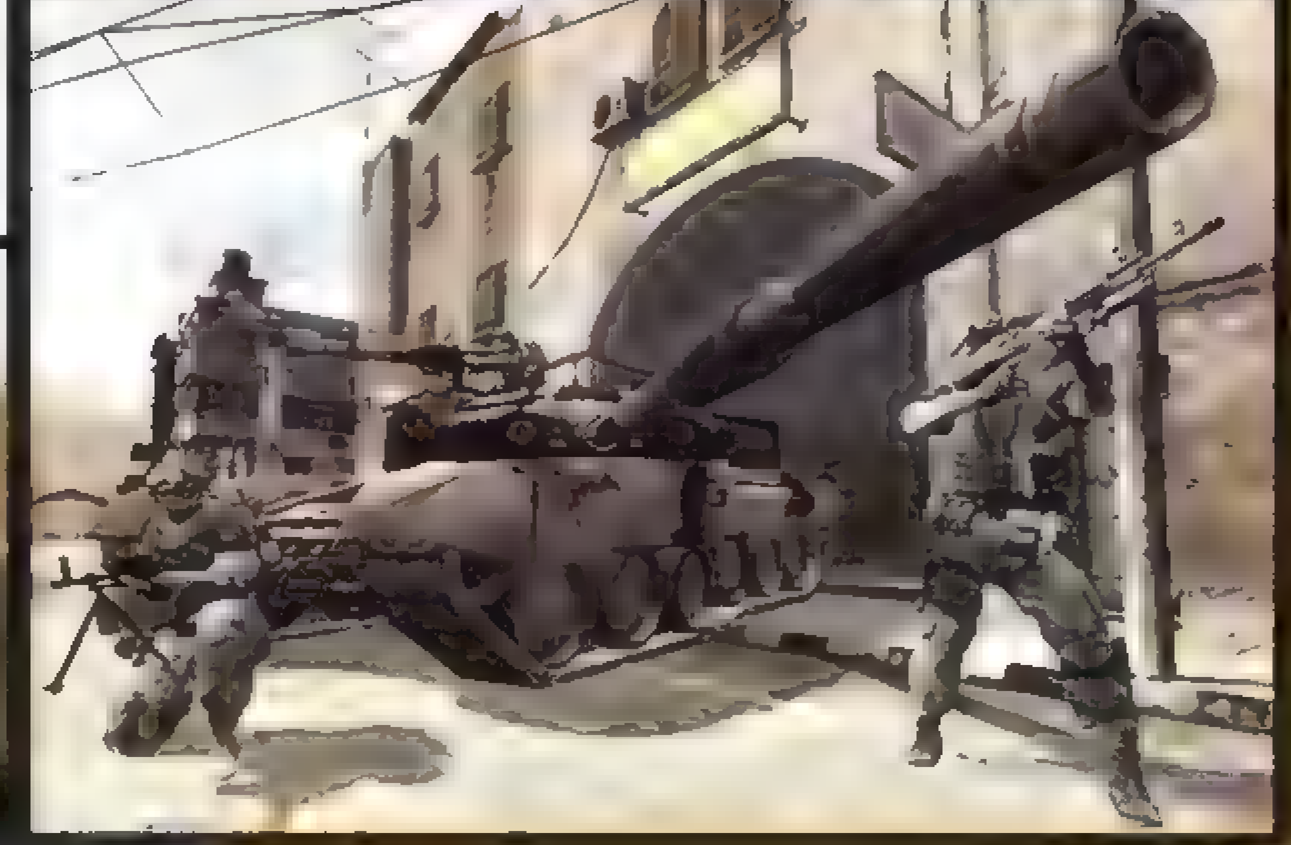
士兵，是戰場上的最小單位。雖然沒有載具般的重裝甲、強大火力、快速的戰場移動，但卻是戰爭中不可或缺的「螺絲釘」，更是整個作戰行動進行的關鍵。《戰地風雲2》提供特種部隊、狙擊手、突擊兵、支援兵、工兵、反坦克步兵以及軍醫等七種各有所長、攜帶武器及裝備也不盡相同的兵種。每一兵種都各有其獨特的長處以及弱點，並擁有特別的武器、裝備以及特殊技能。也因為各兵種不同的長處及弱點，士兵與士兵間必須密切的搭配、組合，以便能發揮最大戰力。《戰地風雲2》將不再像過去系列作中提供固定地點的「彈藥箱」以及「醫護箱」讓玩者自由補給，這也將使得提供彈藥補給的支援兵以及軍醫在遊戲中更顯得可貴。

第一人稱射擊遊戲只有殺敵能賺分？《戰地風雲2》結合了全新的計分制度，讓各兵種都有充分發揮的空間。其中分為「戰鬥分數」（Combat）以及「團隊合作分數」（Teamwork）兩項。明確的將過去搶點分數獨立出來，另外在「團隊合作分數」部分還新增了包括防守據點、醫療、維修、補給、駕駛（當乘客在載具上殺敵或使用技能時加分），以及獨特的助殺（Kill Assist）加分。助殺分數的給予在於給予敵人50%以上的傷害值，而敵人卻被其他人幹掉時也能獲得部分成績（簡單的說，殺敵的成績不再只是給予「最後一擊」的隊友獲得）。


▲攻擊直昇機有「坦克殺手」之稱

步兵將有短距衝刺的功能，可在短時間內做快速的移動。當然，這項功能是有體力限制的，如果一直按著衝刺鍵的話，體力會耗盡。這項功能可加強步兵在巷戰場景中的閃躲能力，適當的運用將可達到意想不到的效果。當士兵受到砲擊或是手榴彈近距離爆炸時，視野會模糊暈眩並且聽到非常高頻率的聲響並持續數秒。每個士兵、每個載具，在戰場上的每個動作、每分每秒，都在左右整個戰局的發展。


▲不同兵種相互搭配，才能互補產生最大戰力


▼遊戲中虛構的中東聯盟擁有先進的載具及裝備

分工合作的團隊作戰

「團隊合作」幾乎是所有第一人稱射擊遊戲一致強調的特色，不論是電腦的AI、多人模式的合作要素皆是如此。而你認為多人模式的合作有哪些呢？有《絕對武力》的不同武器組合、交叉掩護前進等搭配；也有《決勝時刻》中隊友火力壓制讓你達成任務。《戰地風雲2》實至名歸的團隊合作要素，舉凡巷戰中的交叉掩護、士兵與載具的步戰協同、快速的戰場運輸、登陸作戰、攻佔、防守據點等等；醫護兵的治療與搶救，更是減少人員折損的最好辦法；反坦克兵擁有對空以及對地面裝甲的反制能力；突擊兵強大火力壓制掩護隊友行進；工兵拆除地雷、炸彈，讓友軍裝甲部隊繼續前進；埋放地雷阻礙或牽制敵軍載具行動；支援兵提供彈藥補給...，任何真實戰場上的狀況，遊戲中都可能發生。有別於傳統射擊遊戲會直接在地圖的背景音樂加入轟炸、機槍、戰機，來補足遊戲中單純步兵作戰音效顯得過於單調的空缺，在《戰地風雲2》中任何你所聽到的，不論是轟炸的聲響、載具接近的轟然巨響、直昇機螺旋槳高速旋轉產生的音效，還是戰機從你頭上呼嘯而過，絕對都是戰場正在上演的戰況，而非預錄或是電腦固定路線移動甚至充數裝飾用的音效。

透過遊戲中內建的BFTV錄影功能，可將遊戲進行的畫面錄製成一個非常小的Demo檔，方便保存以及分享。錄製的Demo檔無法直接以媒體播放器播放，而是需要《戰地風雲2》來開啟，可以自由進行播放、快轉、重播、視角轉換等動作。製作小組在一次遊戲測試中發現，Su-34發射的飛彈居然沒有擊中黑鷹直昇機，測試員立刻回報這個狀況。製作小組透過BFTV重播所錄製的畫面，從各個角度的觀察，發現該枚飛彈幸運的穿越黑鷹直升機的機艙而沒有擊中目標引爆，而非遊戲的Bug！

領導統馭、臨機應變

[illegible]

指揮官的特殊能力

特殊能力包含：1.短暫的「衛星掃描（Satellite scans）」，取得某區域內包含敵、我所有單位的位置；2.呼叫「火砲支援（Artillery strikes）」，進行最大威力的砲擊，不過得先確定[illegible]才行。3.使用「UAV無人偵察機偵查（Predator UAV）」，探查敵軍動態，[illegible]做出最好的指揮決策。「戰地風雲2」將過去彈藥補給以及醫療兵的固定「彈藥箱」、「醫護箱」自戰場上拿掉，玩家除了可透過支援兵取得彈藥、軍醫進行生命值恢復外，還可藉由指揮官第4項特殊能力「空投支援」來獲取。

注意！6點鐘方向…

其實依照目前的資料以及畫面來看，「指揮官」的操控介面就類似於即時戰略遊戲。而四種特殊能力就類似RTS戰略中「特殊武器」方式的運作，每次使用後就需要一段時間準備才能再次使用。而指揮官可以隨意放大、縮小戰場的空照圖，並直接在上面左右選取所要指揮的小隊，並在地圖上標定位置以便下達的動作，包括移動、防守、攻擊、搶攻、維修等指令，[illegible]隊的隊長以及士兵。指揮官也可直接以語音和小隊長進行溝通，或是當指揮官透過「衛星掃描」發現敵軍正在一側包抄時，立即對著麥克風大喊「一點鐘方向有裝甲部隊！」。[illegible]下[illegible]自己以選擇所要[illegible]或是敵員，[illegible]在不同的[illegible]時能夠[illegible]。



步戰協同作戰是全方位戰場上必備的戰術



▲激烈的巷戰隨時隨地都可能發生

▲面對M1A2裝甲車隊的裝甲運兵車只有死路一條

誰來擔當？

目前確定的是「戰地風雲2」的單人遊戲會以指揮官模式來進行，指揮電腦士兵與敵方作戰。至於多人連線部分目前消息並不是很明朗，根據國外釋出的消息，應該是有一種新的多人連線「指揮官」模式，而在指揮官模式中同樣也有這方面的設計，不過由於一般網路上玩者不見得會服從不認識玩家所下達的指令，這種模式應該較適合團隊競賽、雙方比賽或是合作風氣盛行的伺服器進行。每場、每陣營只有一名指揮官，玩者可以自願提出擔任指揮官的訊息，伺服器會依照戰績、等級等資訊，選出其中一名擔起這個攸關勝負的重責大任。

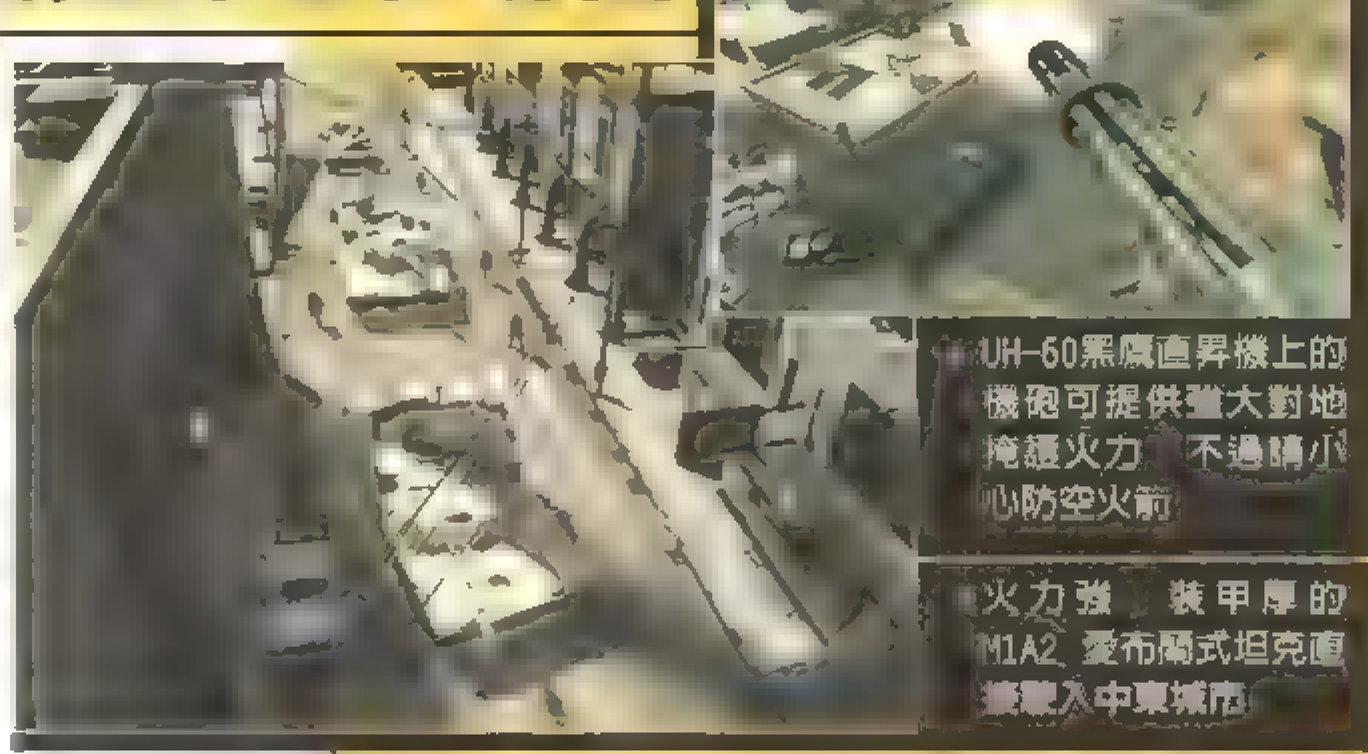
戰局不易被高手主導

[illegible]

媲美飛行模擬的空戰場面

機動要塞

遊戲中將有先進軍事科技時代下的裝備及載具，包含美俄兩大勢力軍備，中東聯盟則擁有歐洲國家所販售的先進武器，遊戲宛若現代軍火的展覽館。各類載具也都有不同的定位，如：運輸、攻擊、支援等等。支援型車輛將會有更多功能（目標、誘餌、砲灰不再是他們唯一的功能）。如果裝甲運兵車（APC）中有一個軍醫，這台裝甲運兵車將會成為一座流動的醫療所，治療附近的步兵。若有一位工兵乘坐，維修效果將包含附近的損壞載具，工兵不用在他可能被槍殺的地方冒險搶修，裝甲運兵車中的士兵也能從窗子對外開火。這些支援車輛在戰場上將構成一種新的力量，除了原本快速運送士兵的功能外，更增進維修以及醫療的效率。當然，裝甲運兵車並不適合拿來帶頭衝鋒面對敵軍裝甲部隊（裝甲運兵車是以快速運載為前提，相對的在裝甲部分則較為薄弱），但是當一台裝甲運兵車跟隨在主要火力（例如主力坦克）後時，明顯的將大幅增加戰力。



UH-60黑鷹直昇機上的機砲可提供強大對地掩護火力，不過請小心防空火箭

火力強、裝甲厚的M1A2 艾布蘭式坦克直接駛入中東城市





媲美飛行模擬遊戲的空戰表現

AH-1Z 眼鏡蛇式攻擊直升機與 Mi-28 浩劫直升機激烈的空中纏鬥

闖遍戰地風雲

過去曾經看過玩家對於《戰地風雲》的批評，認為《戰地風雲》雖擁有多樣化的載具，細節部分卻都做的很差，倒不如去玩飛行模擬遊戲來的實在。令人振奮的是，《戰地風雲2》中，戰機擁有令人讚嘆的駕駛艙以及飛行操控介面，炫麗的翼尖會在機翼兩旁產生美麗的線條、直昇機飛行後方的氣旋，飛行時若被地對空飛彈鎖定則會出現[SAM]警告圖示及令人緊張的警示聲「嗶…」，閃躲、翻轉試圖脫離鎖定，「飛彈已經發射！」，甚至還可以釋出誘餌、或是施放熱焰彈來避開防空飛彈或敵機攻擊。先前釋出的官方展示影片中，炫麗的熱焰彈閃光效果照亮了昏暗的天空，非常漂亮！迅速取得優勢位置，鎖定敵機並發射你的飛彈，重新奪回空中優勢。在空對地作戰部分，可由步兵標定目標位置並呼叫空中支援，而後空軍再透過雷射導引精準的摧毀目標，提供強大的空對地作戰能力。當然，若沒有協助標定的步兵、或缺乏空軍即時的趕到，這項任務或許就很難達成，甚至會造成更慘重的傷亡。

嗯…以上論及了如此多的載具操控、步兵技能、指揮官介面等等，聽起來很複雜，但實際上操作卻非常簡單且好上手。以第一人稱射擊遊戲的基本控制鍵搭配滑鼠就可以輕鬆的駕駛地面、水上載具，空中載具相形之下就略為困難，但試飛個幾次就能掌握到技巧。直昇機更是貼心的提供了滯空功能，大幅簡化操縱上的難度，即使沒有搖桿或手把等週邊設備，光透過鍵盤、滑鼠也能「闖遍戰地風雲」。當然，若有支手把、搖桿甚至方向盤的話，遊戲也是全部支援的，絕對可以讓載具的操作更有臨場感呢！

模組前景依舊看好

「戰地風雲」系列之所以玩家能不斷再玩，一個很重要的因素在於其免費模組（Mod）社群的蓬勃發展，目前「戰地風雲」系列已有數百款遊戲模組正在開發，其中完成度極高的模組也有十餘款。透過這些免費模組，玩家可以體驗從古至今各種的戰役，從希臘羅馬、中古時代、日本戰國，到二十世紀的一戰、二戰、越戰、波灣戰爭、美伊戰爭、未來科幻（電影「星際大戰」的背景），甚至是[illegible]的移植模組，虛構的近未來戰爭、奇幻世界[illegible]。[illegible]遊戲的可玩性以及多變性，在著重多人連線的遊戲中[illegible]，[illegible]兩次、三次甚至十次，[illegible]，以致變化性不高、沒有投入很多心去[illegible]多人連線[illegible]。在「戰地風雲」系列中，[illegible]不同的戰爭、不同的戰術、不同的裝備與兵種，大量持續進行開發中的模組設計讓人不禁看好，「戰地風雲」系列擁有本身[illegible]的支持者讓大量模組社群投入開發與時間，作出一款款精采的模組，「免費」分享給全世界的玩家。若你手邊有「戰地風雲1942」或「戰地風雲」越南，而又沒有嘗試過模組，[illegible]！

模組社群[illegible]持續的發展，[illegible]「戰地風雲」[illegible]，縱使遊戲預計在[illegible]，[illegible]模組的[illegible]。雖然「戰地風雲」開發公司[illegible]的設計，[illegible]，玩家們可以看到這樣的設計，[illegible]。



什麼是模組（Mod）

MOD n（名詞）
[J]（可數

MOD（modification）的簡寫，意思是改變原本遊戲的玩法或內容。目前遊戲開發的過程多採用為模組化以及物件導向的概念，讓遊戲得以使用更有彈性的方式去開發，遊戲的內容、玩法與引擎不必是高度相依的，只要遊戲引擎設計優良，套上不同的遊戲模組之後，就可成為不同的遊戲。

一般來說，MOD指的是非商業性的免費遊戲模組，而大家所熟知的「戰慄時空」模組CS、DOD等，則是非商業模組後來被遊戲公司買下版權，發行零售版的例子。

團隊功能一應俱全

▼悍馬車隊遭受敵火攻擊

▲BTR90裝甲運兵車

超首選

MEN OF VALOR

勇者無懼：越戰

為自由而征 為同袍而戰

想贏得美人歸嗎？

請鎖定官方網站"搶救西貢小姐比武招親"活動

www.leadinla.com/games/mov/mov.htm

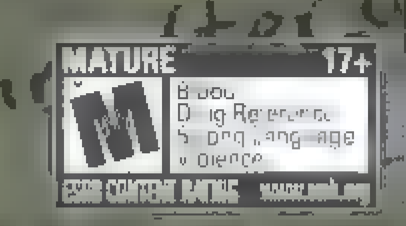








2015





PC中文版
2005.1預定上市
Xbox版
11/26衝鋒上陣



大亂鬥，三人結伴大冒險

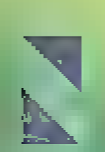
之路，技能千變萬化

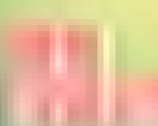
3D場景，讓人流連忘返













童話角色大亂鬥

遊戲中有超過15名的童話角色，都是從安徒生、格林等童話中精選了十多名熟悉的角色供玩家選擇，如白雪公主裡的白雪公主、白馬王子、魔鏡皇后，還有青蛙王子，連小紅帽及穿祖母裝的大野狼等都粉墨登場，而串場跑龍套的NPC及過路神仙也是精心設計，設計以可愛為主。遊戲中可讓玩家自由挑選一名喜愛的角色，組成四人小隊來進行遊戲。一但有角色被奇怪的陷阱或狀態困住，這時親愛的夥伴當然要義不容辭立刻登場幫忙，如此一來玩家就不會玩到一半時，面臨只能看著其他人玩，而自己卻無奈的死盯著螢幕的情況。



*大家熟悉的童話人物

*白雪公主

*桃太郎

*兔子

*小木偶

童話共和國

大・富・翁

《童話共和國》是一款大富翁類型遊戲，玩家要在時間內完成遊戲，以資產最多的人勝出。因為遊戲中的玩法設計有別於一般傳統型大富翁，不但用3D引擎製作出華麗的畫面，更添加了區網對戰功能，使得內容上更為豐富、輕鬆有趣而且上手也很簡單，是一款全民皆宜的國民遊戲。

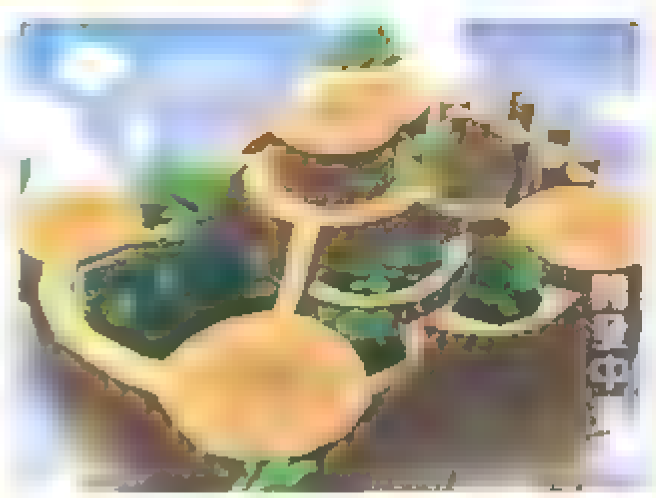
GAME INFO

發行日期 2005年2月

製作開發 靚鑫子
代理發行 靚鑫子
遊戲類型 益智
遊戲售價 599元 語言版本 中文
適用平台 windows 98 ME 2000 XP

奇妙的3D場景

這次使用3D來製作場景，每個場景都有自己的特色，比如有南太平洋風情的骷髏島，幽秘的萬聖幽谷，五彩繽紛的珊瑚礁地形等，而且每個場景上的地形都有高低起伏，玩家在遊戲路線上前進時，不再只是沿著地板路線前進，而是沿著在3D空間建構的路徑上往前移動，遇到有斷落的地方，角色還會用跳躍來越過障礙。而每個地形中還有一些隱藏的通道，利用這些通道可以讓玩家搶到其他玩家前方的位置上，而有些過關條件就是需要用到這些通道的。





*不同於平面的3D畫面

百卡致富之路

遊戲中以卡片系統取代了道具等等的功能，數量大概有百來張，這麼多的數量當然要分類，要不然找起來也頭痛，類別大概分成移動、攻擊、防守、收益、召喚、房屋等六類，而且還包括了一些功能奇特的卡。移動類的卡可以加速、指定、停留、瞬間移動等，攻擊類的卡可以攻擊其他角色或建築物，利用這類卡片來阻撓他人是很重要的，防守類就有點像是買保險一樣，若是沒了它而被攻擊，那肯定是損失慘重，收益類的則是跟荷包有關，善用此類一定可以使自己的荷包滿滿，召喚卡當然是召喚

*CPU P2 450Mhz以上 *記憶體 128MB以上 *硬碟 1.2 GB *光碟機 8倍速以上
*顯示卡 支援 DX9/ 16MB顯示記憶體 *音效卡 相容DX 8.0之音效卡

官方網址：http://www.new-evo.com.tw/

令人捧腹大笑的CG事件圖

請玩家注意，當踩到事件點時記得別吃東西或喝水以免噎到或嗆到，因為童話故事情節將以另類事件圖超爆笑登場，如國王沒穿衣服被狗追、烏龜與兔子的二次決戰、櫻桃樹與小木偶的關係等等，至於還有哪些爆笑改編童話，當然就要玩家實際體驗才能全部看到喔。





＊將童話故故事融入遊戲中

區網對戰功能

在遊戲中也提供了最多四人的區網對戰功能，區網對戰中每個人還是都能選擇一名角色結夥參加遊戲，跟單機時的方法一樣，不會有不習慣的地方，所以若覺得自己一人獨樂樂時太過冷清，那就找個倆三好友，兄弟姊妹，開個區網對戰熱血沸騰一下，絕對可以在這冷冷的冬天注入一股溫馨的暖流。







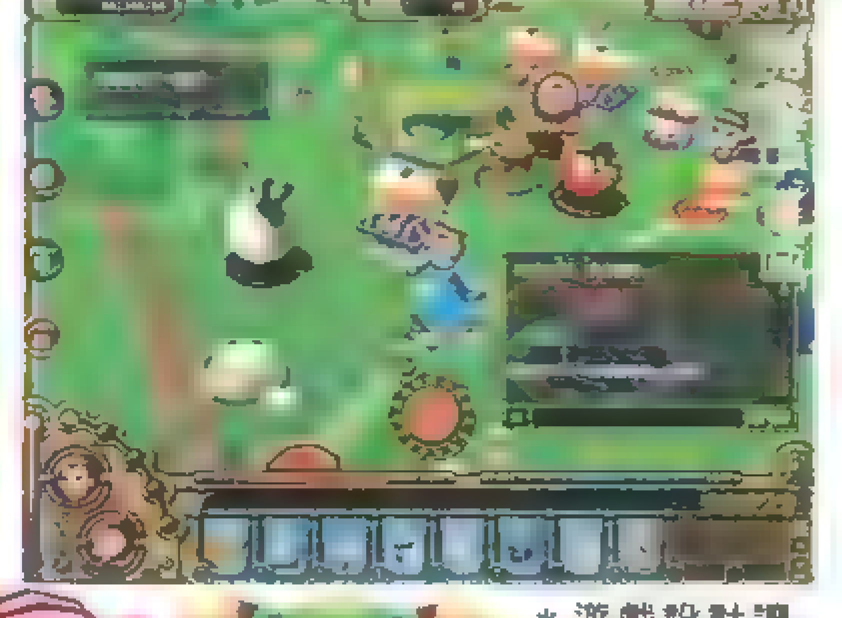


＊這些都是遊戲中的建築物，看起來是不是既好吃又有趣呢！

踩地不罰錢

遊戲中只要玩家走到有房子符號的位置時，就可以用房屋卡將卡片上的建物蓋在自己喜歡的位置上，有玩魔獸的玩家對這種蓋房子的型態就會有點印象，因為在即時戰略遊戲中就經常用此方法。但是若該位置上有別人已經蓋好的建物，玩家就必須用手中的卡片拆掉或搬走該建築，否則就只能眼巴巴的看著其他玩家一點一滴的獨佔該區了。若是該區全為玩家獨佔，那遊戲中光數金幣都會數到手軟！還有一點很重要，這次與其他大富翁不同，走到有蓋房子的區域，是不用交過路費的，這個攔路搶劫的機制被投資房產的方式取代了，不過千萬別掉以輕心，因為還有更厲害的手段是比攔路搶劫還厲害的。





＊遊戲設計讓玩家沉浸在童話世界裡

神仙或惡魔，道具使用也是包括在這之中。遊戲中一定要有房屋卡才能購置資產，讓它成為自己的主要收入。雖然以上卡片光是收集齊全就要花費不少功夫，但使用得當的話，也能將對手打入負債地獄，為自己賺入金山銀山。



＊豐富的卡片系統



遊戲背景設定在2065年，玩家所扮演的主角Nathan Frost是一名士兵，他自願參與一項軍方「超級士兵」的實驗計畫，在經過生化改造後，主角成為一名半機械半生化的超級戰士，接著也被派遣前往香港，任務是消滅一支稱為「自由聯盟」的武裝反抗部隊。當然，情況不可能會是這麼簡單，事情總是會出錯，最後Nathan反而必須領導下層階級起而向上反抗拯救世界。Nathan最後起義成功嗎？現在所有遊戲設計公司最重要的政策之一就是對劇情「緊守口風！」，當然Crystal Dynamics也不例外，目前對於遊戲的劇情瞭解不多，所以我們只能先從遊戲性著手。《Project: Snowblind》帶給玩家們什麼牛肉呢？在單人遊戲中強調的重點是玩家必須找出使用武器以及能力的新方法，這是因為當玩家幹掉敵人後並不會從屍體身上得到任何東西。



PROJECT: SNOWBLIND

以未來世界的為背景的FPS總是能激發玩家們無限的想像力，不論是步步為營、氣氛恐怖的《毀滅戰士3》還是外星怪物橫行的《戰慄時空2》，科幻題材加上緊湊刺激的FPS動作要素無疑是遊戲票房的保證。這款《Project: Snowblind》雖然是Crystal Dynamics公司在FPS上初試啼聲之作，不過目前遊戲看來確實有一鳴驚人的氣勢。



GAME INFO

發行日期 1月

製作開發 Crystal Dynamics
代理發行 英寶格
遊戲類型 第一人稱射擊
遊戲售價 1080元 語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=153

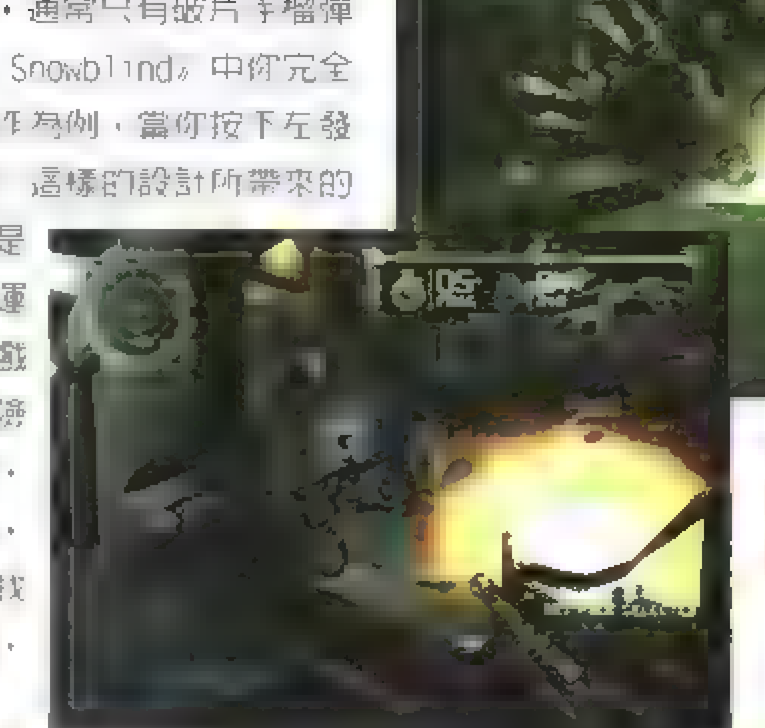
在《Project: Snowblind》中，玩家可以使用多項武器，一些FPS常見的霰彈槍、機槍、狙擊槍同樣也會出現在遊戲當中，不過開發公司並不滿足於這些老套的武器，他們為遊戲增加了許多「具創意又好玩」新玩意兒，像是Nathan可以使用軌道雷射，這種武器能夠聚集能量穿透牆壁。還有一種稱為「鋼矛」(Flechette)的武器，快速發射出的能量球會在牆上反彈。每一種武器都有次要射擊模式，射擊的效果也是大大的不同！舉例來說，當玩家以次要射擊模式使用鋼矛，將會發射出大量的旋轉能量球，這些能量球會像蜜蜂一般自動追蹤敵人，並且包覆在敵人身上（有點類似《最後一戰》的刺針槍）。根據設計人員表示這些能量球甚至有自己的AI，即時敵人試圖閃避或是躲在遮蔽物後方也往往難逃致命的攻擊。





SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU 未定 *記憶體 未定 *硬碟 未定
*顯示卡 未定 *光碟機 未定 *音效卡 未定

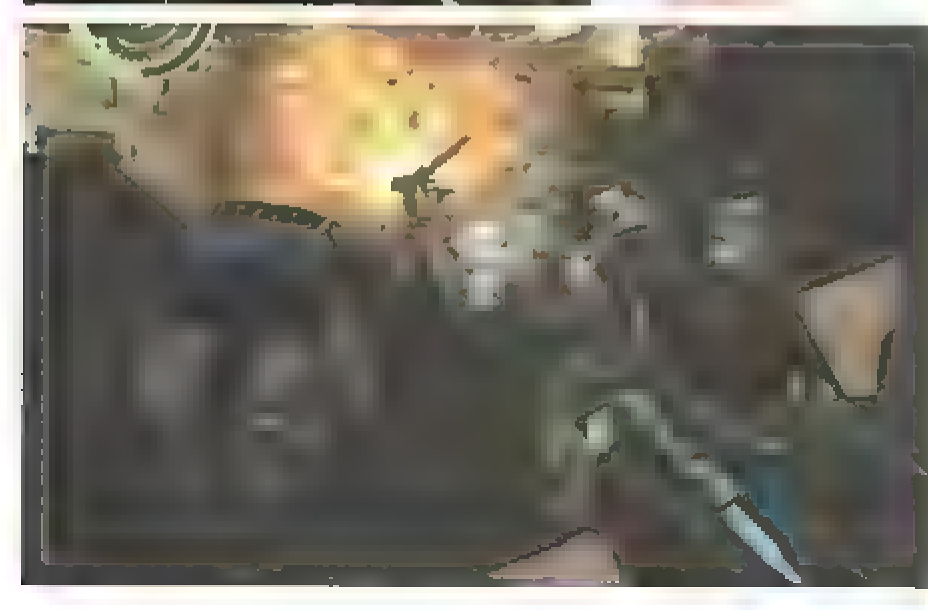
遊戲中也有許多創新的手榴彈。在一般FPS遊戲中，通常只有破片手榴彈以及閃光彈，一丟擲出去就會爆炸，但是在《Project Snowblind》中你完全能控制手榴彈什麼時候該爆炸。以Xbox遊戲控制器的操作為例，當你按下左發射鍵丟出一枚手榴彈後，只要再按一次便能引爆手榴彈，這樣的設計所帶來的策略元素就十分有趣了，你可以讓手榴彈在空中爆炸或是落地後才爆炸，完全針對玩家當時的遇敵情況巧妙地運用。然而，不是所有手榴彈都只會單純的爆炸而已，遊戲中還有一種稱為「防爆牆」的手榴彈，它能在你陷入危險的情況下使用，在玩家前方形成一個暫時性的能量光盾，擋住敵人的攻擊。此外最有趣的莫過於「蜘蛛」手榴彈，當玩家投擲出去後它會變成一隻機械蜘蛛並且會馬上尋找附近的敵人予以電擊。雖然電擊效果無法致敵人於死地，不過會麻痺敵人的行動可讓你從容不迫地解決他們





許多新奇又好玩的武器當然在遊戲中扮演相當重要的一部份，可是別忘了我們的主角Nathan可是人體科技的結晶，他身懷各種高科技奈米技能以及特殊能力。Nathan的防禦能力有像是能量護盾或是隱形；攻擊能力能讓他發出電擊，攻擊周圍的敵人。不過既然是科幻題材，玩家們最愛的「子彈時間」不能免俗要登場亮相一下，當使出這種稱為「反應強化」的延遲時間能力後，遊戲畫面會變得有些模糊，就在這一瞬間已經足夠讓你幹掉所有敵人。另外，Nathan也不讓山姆費雪專美於前，他特殊的透視能力能將視野變成一片綠色，而躲在牆壁後方的敵人則會變成黃色顯現出來，這在你打算破門進入一間警衛重重的房間時相當好用，讓玩家制敵機先，下手為強。







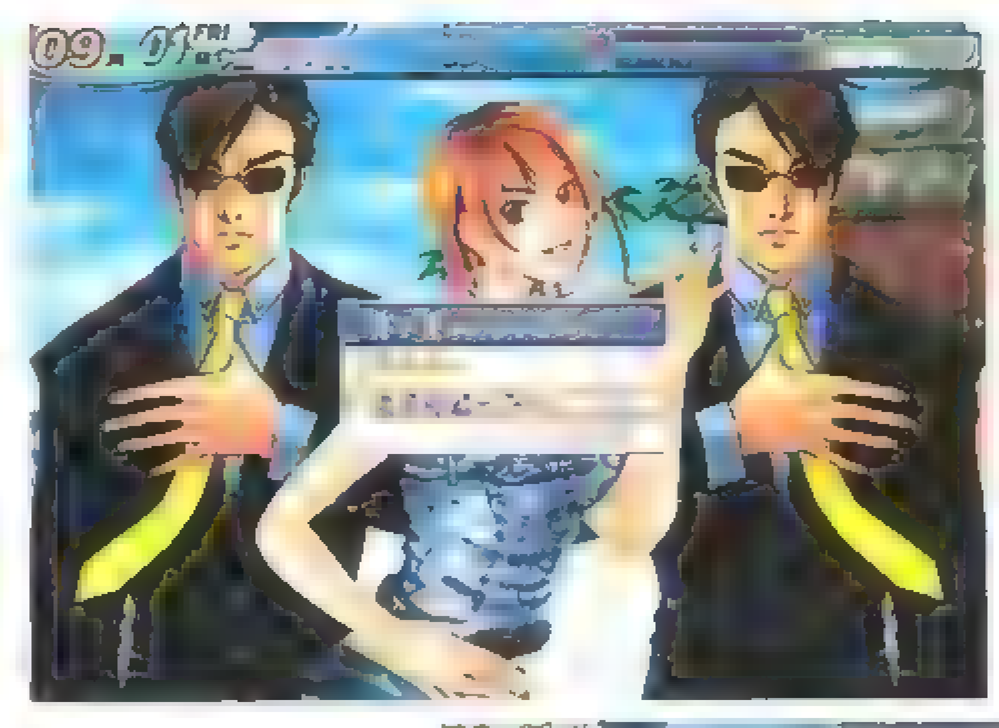
哈遊戲

Project: Snowblind

單機館

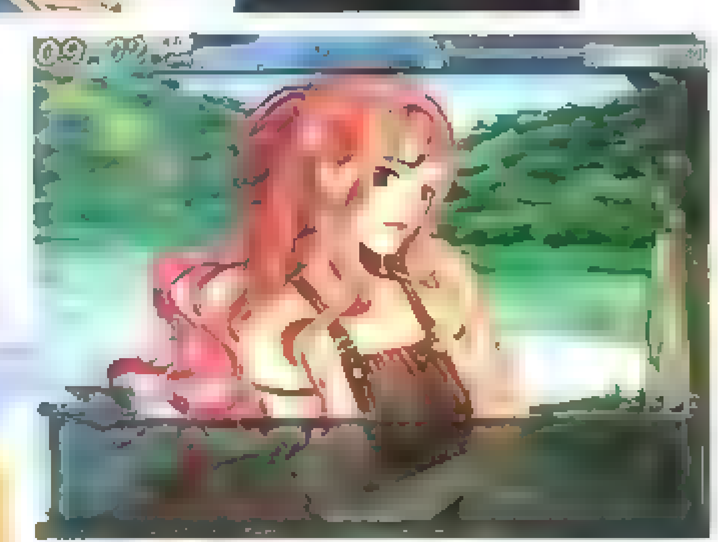
多采多姿的校園生活

玩家在遊戲中扮演一位轉學生，剛剛踏進天堂般陽光校園生活的你，打算利用衝刺學業及加入社團來充實自己的校園生活，當然更不想錯過戀愛學分的滋潤，不管是陽光姊姊、野蠻妹妹還是香豔火辣的同班同學，遊戲中六位各具魅力特色的女主角，都讓玩家無法管住自己的心。除了龐大的戀愛劇情與功課養成的安排，培養主人翁成為社團經營更是另一項重頭戲，只要選擇加入六大社團之一，就可以透過研發系統為社團謀福利或是送禮給意中人來博取好感，進而再爭奪社長頭銜一職，同時擁有江山霸業及美人相伴，完成心中最大的憧憬！



◀還能說「不」嗎…這真的是問句嗎？看到兩位大哥





▲遇見文藝美少女了

校園戀愛大戰

Sweet Schoolyard

繼「紅樓夢之十二金釵」、「紅樓續夢」之後，原工作室戲寶科技費時兩年推出了最新作品－「校園戀愛大戰」，這次遊戲的時空背景轉移到現代一座美麗又神秘的南洋小島上，在７０萬字龐大的故事劇本下，每位角色展現出的深情、華麗、幽默、冷酷、傷痛，字字句句絕對讓玩家回味無窮～

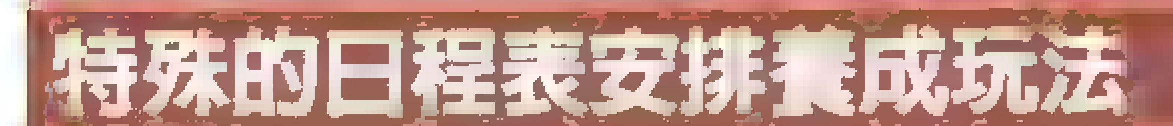
GAME INFO

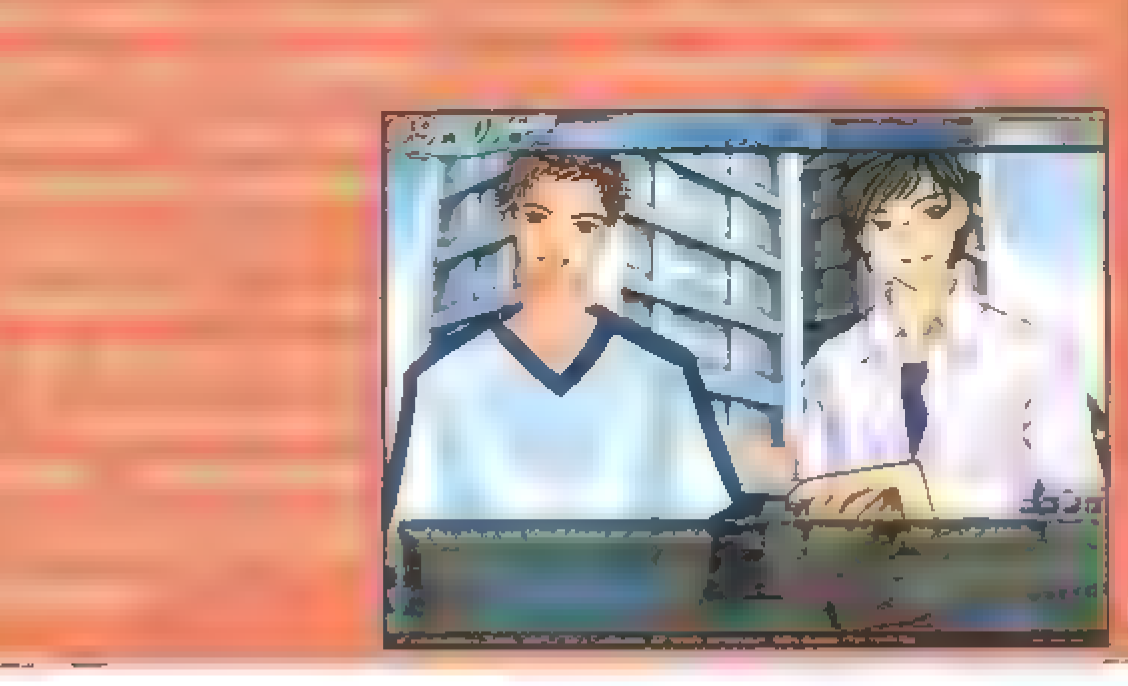
發行日期 1月

製作開發 戲寶科技
代理發行 光譜資訊
遊戲售價 690元
遊戲類型 戀愛冒險　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000,XP

官方網址：http://www.ttime.com.tw/

特殊的日程表安排養成玩法





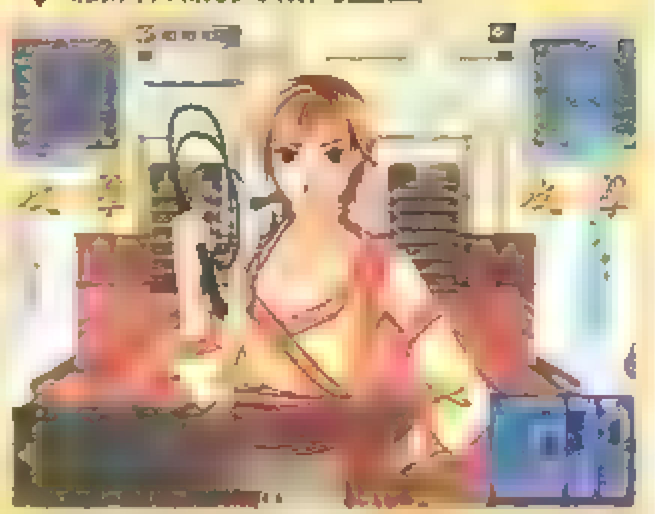


＊CPU　Pentium III 500以上　＊記憶體　128MB以上　＊硬碟　1GB以上
＊顯示卡　支援DirectX，32MB顯示記憶體　＊光碟機　8倍速以上　＊音效卡　支援DirectX

61種戰鬥卡片

除了研發及社團經營要素之外，遊戲還結合了卡片系統，其牌卡戰鬥概念源自於魔法風雲會這套遊戲，以多變的攻防卡片組合，見招拆招，雖然卡片有等級強弱之分，但是決定勝負關鍵的，往往是無意中發現的組合技！開始主人翁會隨機獲得40張卡片，隨著遊戲劇情的走向以及事件的觸發，主人翁會陸陸續續再得到一些特殊卡片，這些卡片不管是在因為事件所引發的戰鬥中，或是參加武道教室、賭場、眾拳闘等戰鬥試練時，都可以用來提高屬性或是發動必殺技攻擊等等，而且不同狀況下，每張卡片會有不同的攻擊效果！全部61枚的卡片，可以衍生出一百多樣的組合技巧，只要擁有的卡片越多，對戰鬥的勝負就更有把握。

▼紙牌系統與戰鬥畫面



結合研發合成系統

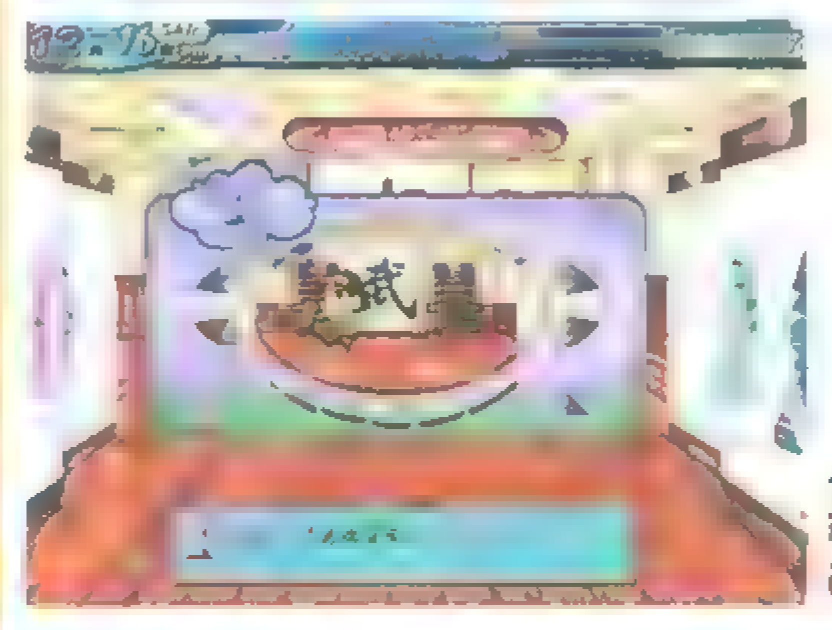
遊戲結合研發合成系統，隨著主人翁參加不同的社團，您可以自行創作出的道具也就會有所不同，從食物料理、電腦資訊、美術工藝到時尚創意等類別，每一個社團中都有不同的道具組合等待您來開發。這些獨一無二的道具或是禮物，除了可以販售謀利之外，如果送給心上人，應該是可以輕易融化女主角的心吧。木瓜可以打出木瓜牛奶不稀奇，椰子做成椰果…也還可以接受，但是你能想像巧克力雞湯或是咖啡三重奏的味道嗎？在這裡，類似這樣的奇妙料理跟道具，可是多到見怪不怪呢！



▲藉由研究獲得道具

體驗社團經營及銷售樂趣

當玩家從基層社員慢慢晉級到社長一職時，主人翁就可以一手掌握社團知名度、來客數、顧客滿意度、營收表、概況報表…等資訊，除了可以獲得社團裡女主角的崇拜關愛眼神之外，還可以帶來無窮盡的經營成就感。將手上研發完成的技術轉交給社員之後，社長可以調整每一項產品的銷售價格及產量，經營得當就可以穩定獲利，並提高社團的知名度及來客數，進而招募到更多的新血來賺取更多的經費。



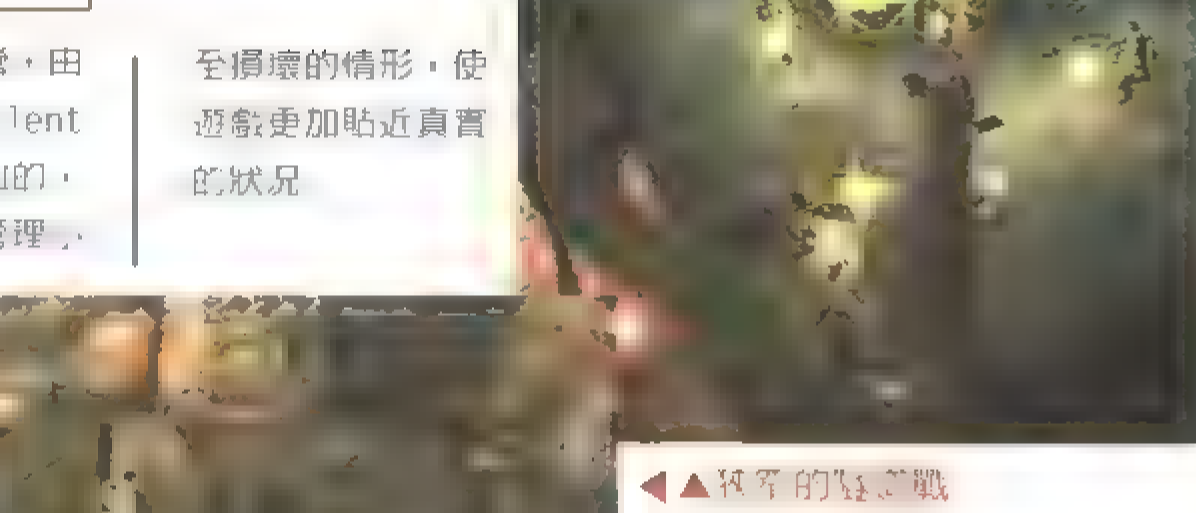
◀經營屬於自己的社團吧



軍機館

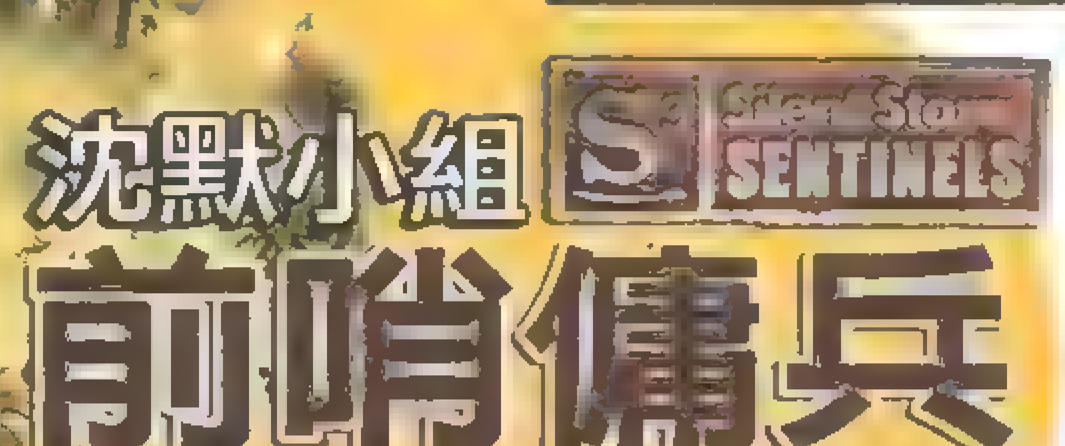
傭兵任務系統

在原作中，玩家隸屬於同盟國或軸心國兩大陣營，由強權國家提供一切戰時所需物資，而在資料片《Silent Storm: Sentinels》中，傭兵們可是沒有國家當靠山的，武器彈藥等軍需品不再免費。身為隊長，玩家必須管理小組的資源，透過執行任務一面累積資源，一面籌款來雇傭更強力的隊員與購買新的武器、裝備，甚至交換戰時有利的訊息。在每場戰役後，兵工廠中將會發展新的武器原型，以及研發改進舊有武器的性能，包括射程、耐久度的提升等。說到武器耐久度，這也是資料片中新也加入的設定，武器在使用後會降低耐久度，可能會造成卡彈甚至損壞的情形，使遊戲更加貼近真實的狀況。





◀▲視野的狙擊戰





沈默小組 前哨傭兵

Silent Storm SENTINELS

由俄羅斯公司Nival Interactive製作，獲得Gamespot網站給予8.2分高評價的戰爭遊戲《沈默小組1943》，官方資料片《Silent Storm: Sentinels》，英文版已經推出。在資料片當中除了新地圖、新任務外，包括任務賞金制度，畫面品質與敵方AI也都有作調整。在國內玩家的引頸期盼下，中文版本將在一月與玩家們見面。



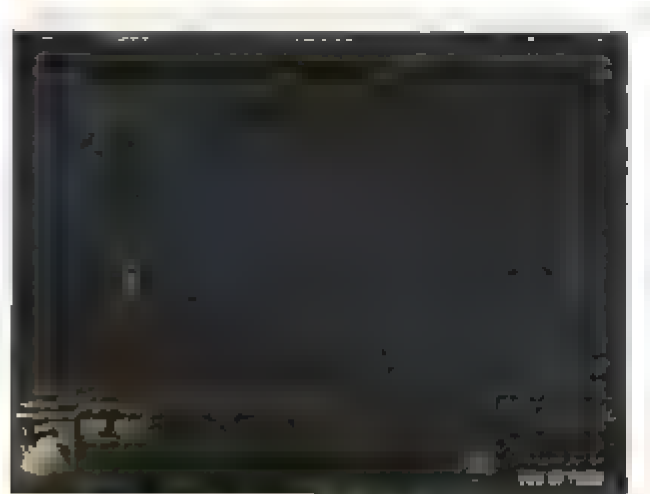
發行日期 1月15日

製作開發 Nival Interactive
代理發行 光譜
遊戲類型 回合戰略
遊戲售價 499元　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.ttime.game.tw/ss/ss.htm

敵人AI強化

另外，在電腦AI上也做了強化，不再只是移動的標靶。在《Silent Storm: Sentinels》中，電腦角色將會更狡猾，能看穿玩家小隊的埋伏，甚至聰明到會從兩面來對玩家的角色包夾襲擊。除非確定地圖上的敵人全數陣亡，想要進入拾撿武器，還是多多注意一下自己的背後有沒有伏兵才好。由於這次的故事背景是設定在二次戰後，所以也添加了不少戰後研發的新武器，讓戰況更加精采。







▲肉身與裝甲的戰鬥

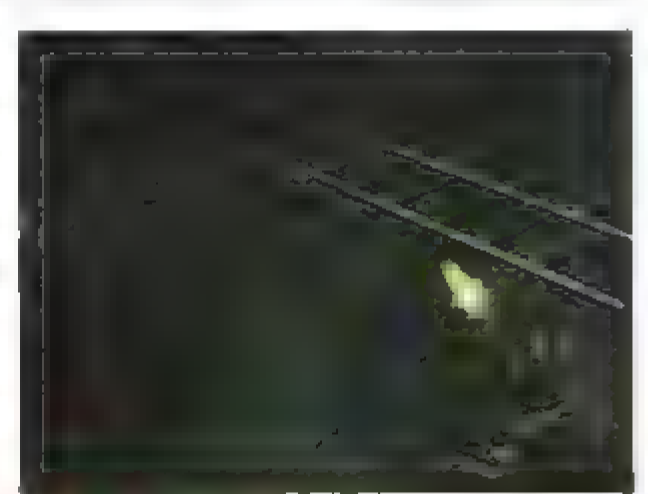


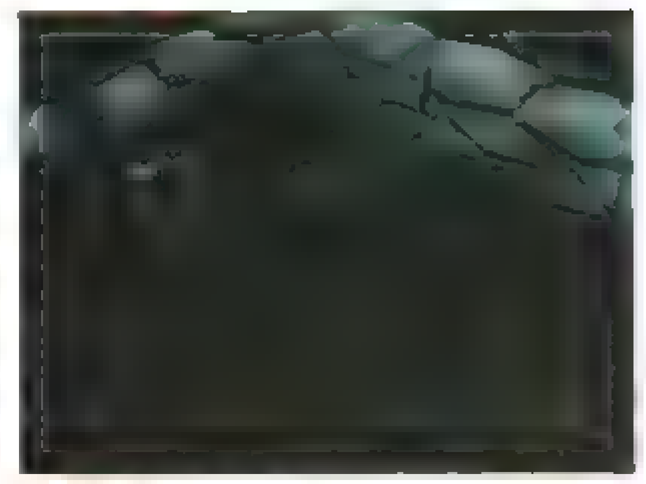
▲眼觀四面才能免於危險

*CPU　PIII　　*記憶體　　MB　*硬碟　　GB　*音效卡　支援DirectX 9.0
*顯示卡　GeForce2 MX以上支援DirectX 9.0以上32MB顯示記憶體　*光碟機　4倍速光碟機

增加職業技能樹

《Silent Storm Sentinels》也保留了原作中的職業技能樹升級系統，如同角色扮演遊戲一般，角色升級後，玩家得依照不同職業屬性的需求，分配點數學習作戰技能，強化角色的能力，例如：狙擊兵的「遠距離致命一擊」，就能夠讓玩家的狙擊手成為百步穿楊，槍槍致命的神射手，而偵察兵的潛行、埋伏等技能，則能讓角色無聲無息地潛入敵陣當中，進行查探軍情、竊取文件甚至近距離暗殺的行動。除此之外，這次資料片也對畫面品質做了一定程度的提升，讓原本遊戲中會隨著武器射擊而被破壞的那些建築物與障礙物更逼真，砲火的硝煙與真實的物理模擬也讓《Silent Storm Sentinels》

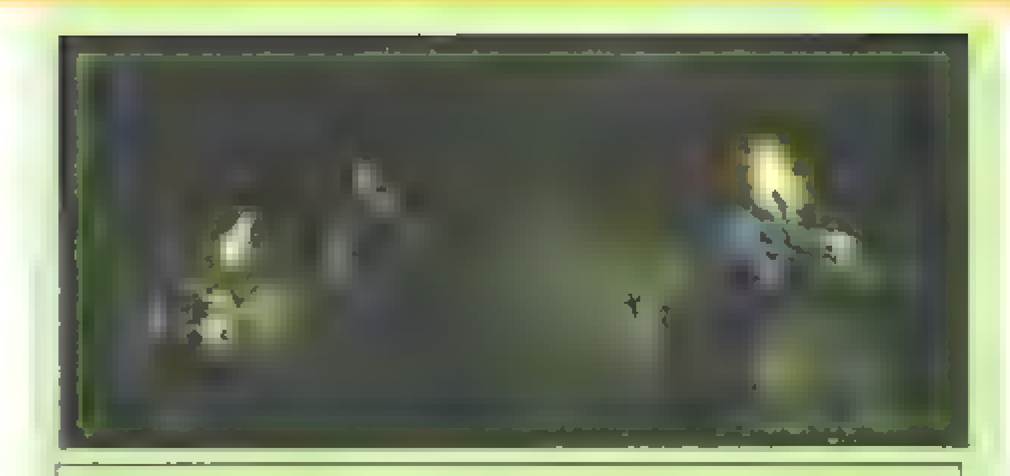




任務搭配隨機戰役

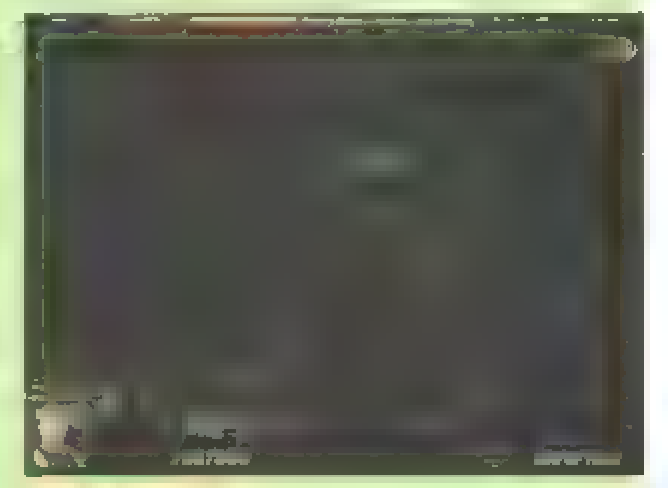
在任務方面，《Silent Storm Sentinels》除了20個可選擇的主線任務，在任務地圖上還有許多隨機的戰役，不僅延長了整體遊戲的時間與耐玩度，也是玩家除了參加主線任務，另一個收集武器等資源的管道。總體而言，新任務、新武器、新敵人等等，不論是初次接觸《沉默小組1943》系列的玩家或已經熟悉原作的玩家，《Silent Storm Sentinels》都是值得一試的二戰遊戲！除了中文版資料片外，尚會推出主程式+資料片同捆版，讓之前錯過《沉默小組》的玩家能夠一次體驗《沉默小組1943》與資料片的精彩戰役。





再次操作六人小組

原作《沉默小組1943》是以二次世界大戰為背景的戰略遊戲，玩家選擇同盟國或軸心國，指揮由戰士、偵察兵、狙擊兵、工兵、擲彈兵與醫療兵組成的六人小組來執行包括偵察、敵後破壞、人質救援等各類任務，與對立的陣營作戰。而資料片《Silent Storm: Sentinels》的背景，則是設定在二戰剛剛結束的1946–47年間，玩家一樣操作六人小組，不過這次是以類似傭兵的身份，加入地下機構，對抗二次大戰後新興的神秘組織——雷神之鎚（Thor's Hammer），阻止其支配全球的計劃。由於「沉默小組」成員的聲譽已經自失，所以這次玩家所組成的傭兵小隊在人物上的選擇性更高。和前作相同，遊戲巧妙地結合及時制與回合制，讓玩家除了能夠掌握戰术的節奏之外，也能夠有效地計畫與運用戰術。







美麗的畫面和超高的戰略性

大受好評的模擬角色扮演遊戲《天使之谷》之續篇隆重登場！在這款新遊戲中的廣大的地下迷宮「威斯貝爾迷宮」裡，隱藏有許多的事件與寶物，在意想不到的地方等著玩家來發掘。隨著遊戲系統的改良及更新，其戰略性及操作感覺比起上一代有明顯地提升及進步。另外除了大量地增添了強而有力的敵人及項目之外，也新加入了掌握整個遊戲故事關鍵的新遊戲角色，玩家對遊戲的熱中度也大幅度提高。另外，在上一代遊戲中所培育的遊戲角色的資料也可以移轉到新款遊戲中，新玩家及玩完上一代遊戲的玩家，在這款新遊戲中都能夠盡情體驗新款遊戲的樂趣。





威斯貝爾迷宮

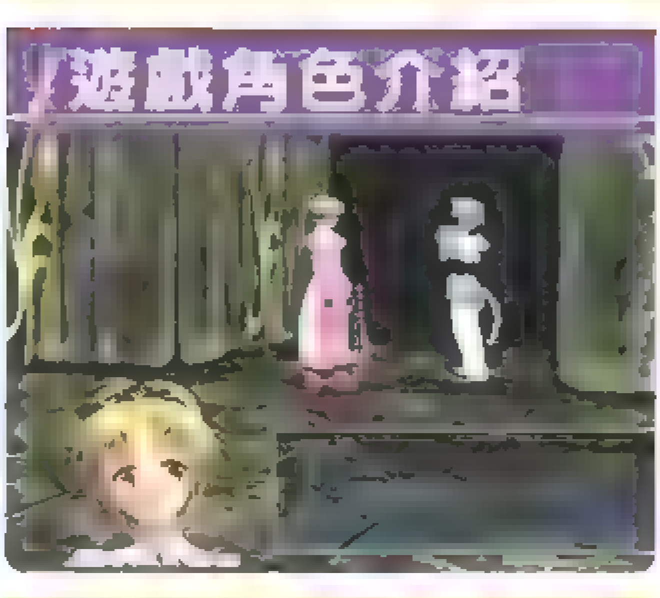
戍戎（シュロン）戰役終結了襲擊北方小國貝魯那王國之戰亂，正當各地的人民正要準備開始癒合戰亂的創傷時，在所遺忘的古代遺跡處出現了蠢蠢欲動可疑的黑影。等待謎般敵人之「威斯貝爾迷宮」舞台即將燃燒起戰亂的火焰，再度掀起新的戰火…。



GAME INFO

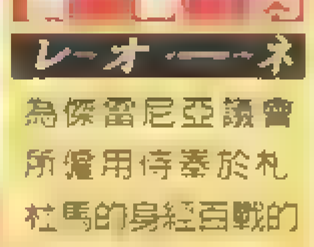
製作開發 ChromeSix
代理發行 美商藝電
遊戲類型 角色扮演
遊戲售價 890元 語言版本 中文版
適用平台 WIN 98/ME/2000/XP

遊戲角色介紹





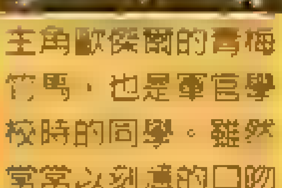




レーオーネ

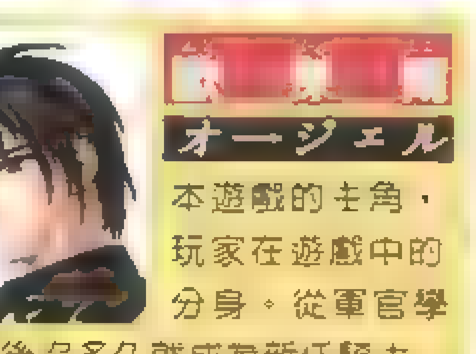
為傑雷尼亞議會所僱用侍奉於札杜馬的身經百戰的傭兵，是一位個性心直口快的劍士，不懂得畏懼害怕且言行舉止粗暴。





フィーオ

主角歐傑爾的青梅竹馬，也是軍官學校時的同學。雖然常常以刻薄的口吻來訓主角，但是在心中卻是十分的關心，給人充滿活力的感覺，也讓她周圍的氣氛常常保持在明朗輕快的狀態。



オージェル

本遊戲的主角，玩家在遊戲中的分身。從軍官學校畢業之後沒多久就成為新任騎士，擁有相當高超的劍術以及優異的判斷力，身為指揮官的素質非凡。



アウローラ

耍弄強大力量魔術的魔導士少女，具有和外表不相稱的殘暴性格，將戰場上的殺戮視為樂趣。





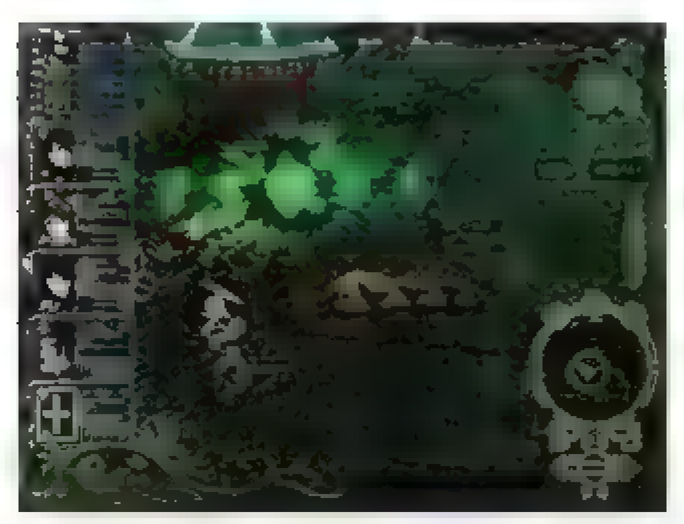
雷歐內的老師，同樣侍奉於札杜馬的東洋人傭兵。總是把臉隱藏在面具下，身旁的人無法窺知其感情。

官方網址：http://av.ea.com.tw/

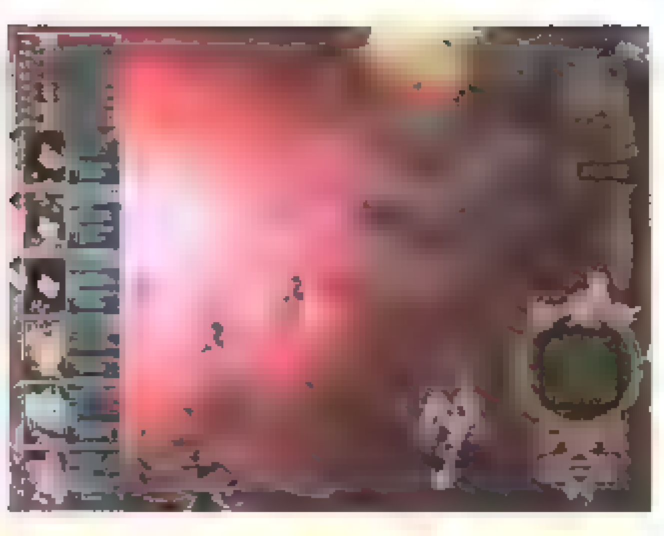
＊CPU PIII 800MHZ以上 ＊記憶體 128MB以上 ＊硬碟 1.0GB ＊光碟機 8倍速以上
＊顯示卡 GeForce2 MX 16MB以上 ＊音效卡 與DirectX 8相容

獨特個性的戰鬥技術／關鍵角色現身／

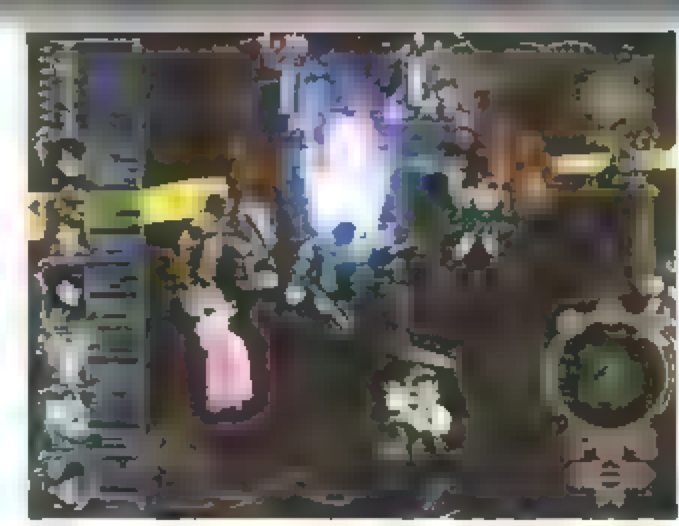
在新款遊戲《天使之谷：威斯貝爾迷宮》中，玩家可以透過操縱各式各樣遊戲角色來發掘探索這座廣大的地下迷宮「威斯貝爾迷宮」中所隱藏的事件與寶物。此外，這次的戰略地圖的數量比起上一代有明顯地大幅增加，並且在戰略地圖上設置了各式各樣別開生面的裝置，也大大提高了操作的感覺。而在角色方面，則新加入了掌握故事關鍵的新遊戲角色，使即將展開的故事增添了華麗性。當然，上一代所登場之遊戲角色們也都不遜於上一代的表現，在新款遊戲中更加活躍地表現。最令人期待的是此代中增添了可以窺視登場遊戲人物的日常活動。玩家們可以窺見該遊戲角色意想不到的另一面哦！遊戲中大幅增加了獨特個性的戰鬥技術、項目、魔法的種類等等，並且可以深入領略遊戲的樂趣。以戰鬥系統為重點大幅度地改良了遊戲系統，除了提升了操作性及客製化性以外，也重新檢討了戰鬥的平衡，可以盡情感受遊戲整體緊張感的樂趣。













ルーシーアーン

在貝魯那擔任宮廷魔術師的亞人族少女，在偶然的狀況之下而和主角們一同行動。擁有人類所無法比擬的魔力，是能力極為高強的魔術師，但是從言行舉止來看卻給人不可靠的感覺，而老是讓其他人為他擔心。



ユーズ・リーハ

王國內最有實力的公爵手下所雇用的異邦人軍官。其所使用的劍術，是當時當地所使用的古典西洋劍術。雖然外表上有著對待笨拙、周遭事物的冷靜性格，但其實因為身為異邦人的關係，而被隱藏的秘密所苦。



ガウェイン

擁有「黑騎士」的別名，是貝魯那王國首屈一指的騎士團長。性格質實且勇敢，深受部下尊敬。



ローゼータ

主角歐傑爾學生時代的前輩，現在是黑市商店的主人。性格難以捉摸，有時也以消遣玩弄主角為樂趣。



リューベック

身兼修道士與醫生兩種職務的壯年男性，也是歐傑爾與菲歐的恩師。在內戰的時候是一名相當活躍的優秀騎士，在內戰結束之後捨棄戰鬥，而在某個小都市隱遁，對於隱遁的理由則絕口不提。





エーリーゼ

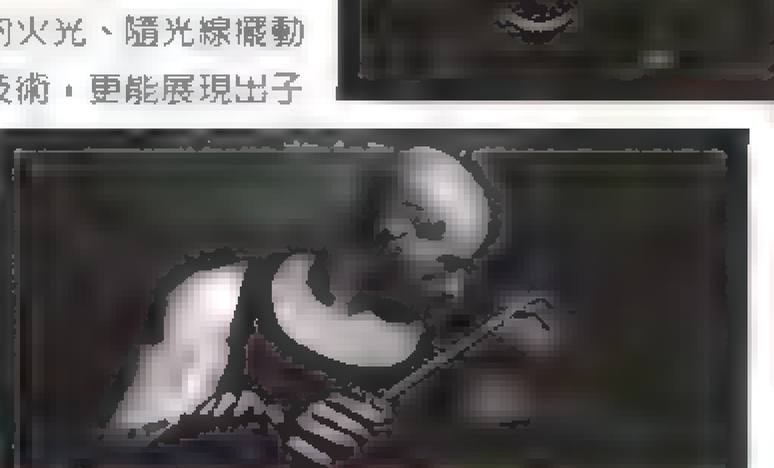
貝魯那王國的第一公主。個性單純率真而有顆溫柔的心，不過對於自己身為王族而享受特權的身分卻抱持著懷疑的態度而煩惱著。雖然年紀不大，但是在戰場上卻能夠熟練的使用各種的魔法。

哈遊戲

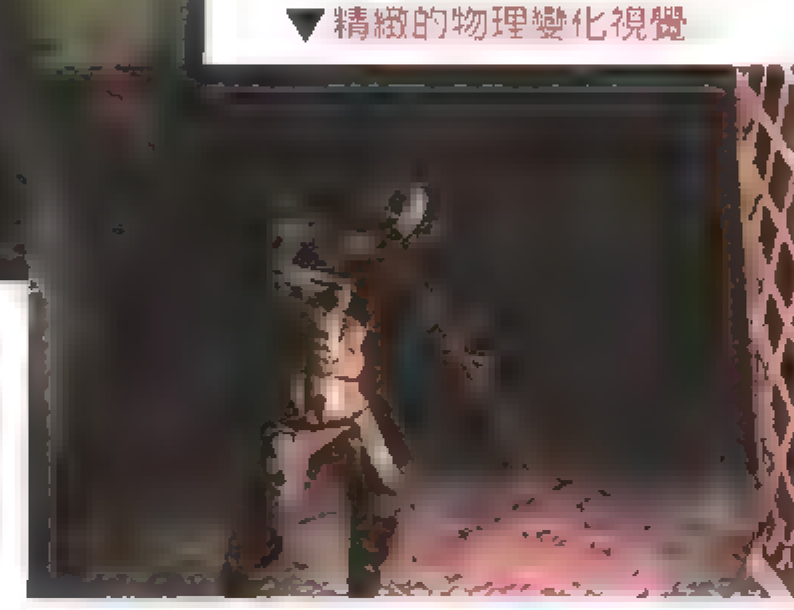
天使之谷：威斯貝爾迷宮

次世代貼圖技術

遊戲採用與當紅引擎－《戰慄時空2》、《毀滅戰士3》同等級的次世代貼圖技術－Normal Mapping成像引擎，玩家可以看到最真實的光影效果；像是武器噴火時造成的火光、隨光線擺動的影子特效等。先進的貼圖技術，更能展現出子彈打到牆壁或是鐵欄上彈孔的變化。如燒灼的彈孔，漸漸隨熱度消逝後造成的燒焦痕跡。



遊戲人物的動作都非常擬真



身上的裝備都非常精緻

精緻的物理變化視覺



細膩的遊戲場景

RIDDICK 超世紀戰警

[illegible] Studios日前[illegible]世紀戰警～雷迪克。玩家可透過遊戲經歷他一生中最艱難的逃獄過程，因為這所屠夫灣監獄是全宇宙最難脫逃的監獄，遊戲的進行採用最具真實感受的第一人稱動作射擊及格鬥方式呈現，並有一般第一人稱射擊遊戲中沒有的第三人稱隱匿模式，讓玩家體驗真實暴力的種種感官衝擊。

GAME INFO



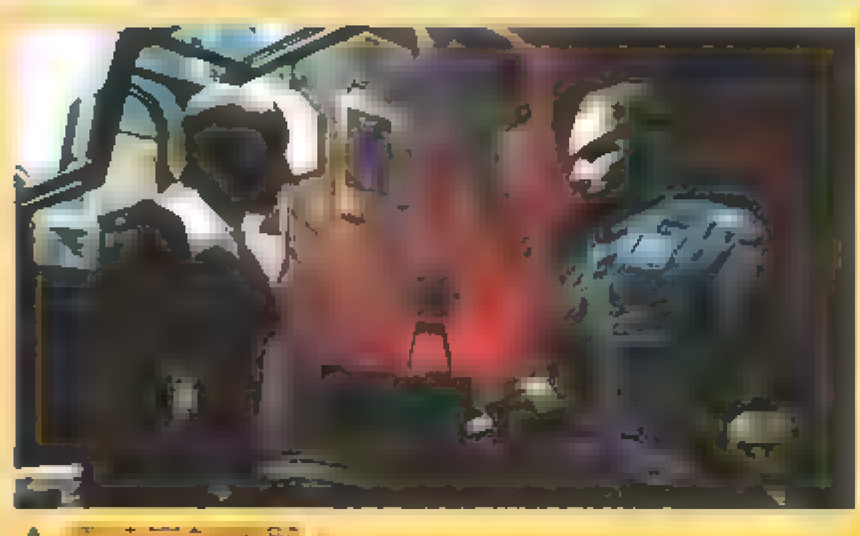
製作開發	Starbreeze AB
代理發行	利迪娜
遊戲售價	990元
遊戲類型	動作　語言版本　英文
適用平台	Win 2000　XP

誰是雷迪克？

雷迪克這個角色，最早出現在【星際傳奇】這部電影中，由鬼才導演David Twohy撰寫，並由馮迪索扮演這名亦正亦邪的英雄，而這部電影也是馮迪索正式在電影業嶄露頭角的初En之作。馮迪索本身就是一名極度愛好遊戲的玩家，他本人就成立了Tigon Game這家遊樂器遊戲公司，並且親身參與製作《超世紀戰警》遊戲，為了揣摩出雷迪克的聲音特色，在配音時甚至連喘息聲都忠實的表現。同時，他也為了《超世紀戰警》遊戲，也搭配動作捕捉，表現最真實的效果。



遊戲主角雷迪克



[illegible]



[illegible]第一次[illegible]

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　P-4 1.8 GHz上　＊記憶體　256MB　＊硬碟　3.2 GB以上(建議4GB以上)
＊顯示卡　支援DirectX 9，64MB顯示記憶體　＊光碟機　16倍速以上　＊音效卡　支援DirectX 9.0

特殊的超能眼特效

遊戲採用第一人稱混合第三人稱的動作方式呈現，玩家在後期會隨著劇情的走向，眼睛將改造成能在夜間看到物品的能力。他將電影中雷迪克招牌的超能眼能力，做了最佳的處理。玩家只要開啟他的超能眼能力，整個畫面就會呈現如雷迪克超能眼所見一般的視角，讓玩家能和雷迪克融入成一體，並且在這個模式下，玩家將如同夜行俠一般，可以在陰暗的角落呈現隱身的狀態，並且從背後偷溜過巡守的守衛，或者乾脆從背後扭斷他們的脖子。



▲使用超能眼功能圖



▲遊戲可切換第三人稱視角

動作限制級遊戲

遊戲為了表現雷迪克的反英雄主義形象，玩家可以雙手獨槍奪武器，給對方致命的一擊。當玩家成功擊敗敵人後，玩家甚至可以用槍枝進行鞭屍，在敵人身上多開幾個洞，更可以拖著屍體，將屍體拖到不容易發現的地方藏起來，當然，這一切動作將會符合真實世界的物理性，表示玩家甚至可以將敵人拖到機器之中，丟到機器中「毀屍滅跡」！



▲除了射擊你也可以海扁敵人



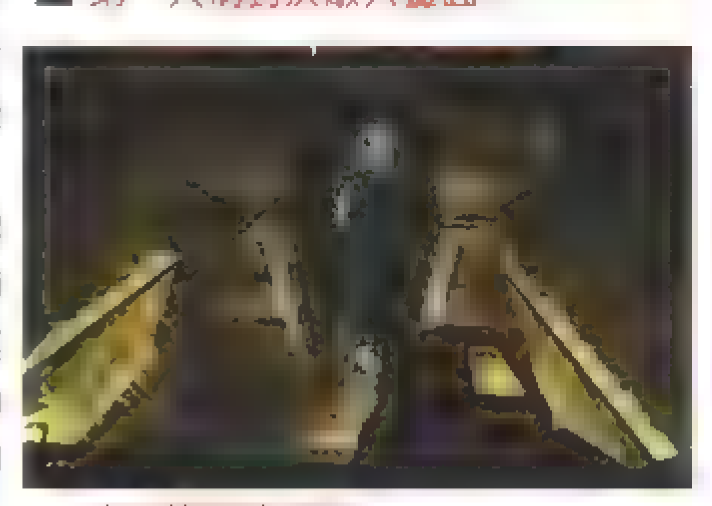
▲徒手對決

超擬真的抬頭顯示裝置

為了讓玩家有充分扮演馮迪索的感覺，你所見即為馮迪索所見的效果，遊戲特別模擬主角視野，所以玩家將不會看到一般第一人稱射擊遊戲，那些不真實的準心設計(試問人眼看出去會有十字準心嗎？)，而且玩家也將不會看到有的沒有的訊息指令在跑馬，甚至是彈藥存量等等，出現在畫面上面，乾淨而擬真的設計，讓你必須靠槍上的彈藥存量顯示，跟肉眼目測瞄準，讓玩家可以完全融入遊戲的世界裡，而不會感覺虛幻和作假。



▲第一人稱對決敵人畫面



▲拉高視野的射擊



◀肌肉猛男雷迪克正在使用辨識系統

馮迪索人物簡介



藝名：馮迪索（Vin Diesel）
身高：6呎2
生日：1967年7月18日
星座：巨蟹座

背景資料：馮迪索以【星際傳奇】一片一鳴驚人，並以【玩命關頭】一片成為全球動作票房巨星，也曾以該片獲得2002年MTV電影大獎最佳男演員及最佳銀幕搭檔提名，也並與該片導演再度合作，主演動作鉅片【限制級戰警】，也即將上映是大爆動作片【單丁直入】。他的作品還有【搶錢大作戰】、【鐵巨人】（配音）、【搶救雷恩大兵】、【街頭霸王】等片。

單機館

故事背景

隨著《戰火》一躍成為全球最多人玩的連線FPS遊戲，開發商 NovaLogic也精益求精，研發了全新的遊戲資料片：《戰火：全球戰線》，這款資料片的故事背景是設定在原先主程式裏的印度尼西亞軍事衝突，已經蔓延至東南亞其他地區，因而叛軍增援以對抗聯軍部隊。《全球戰線》的劇情依然著重在講述近年來發生在東南亞的一場衝突。遊戲中也增加了機場、雷達站、火箭發射基地等關卡，好讓高達 150 位玩家在這些廣大的地圖裏面厮殺一番。而台灣方面也將由英特衛繼續代理，讓玩家能夠在第一時間與世界各地的戰士一較高下！





當一個狙擊手最佳藏身處



▲降落在有樹林的地方準備進攻吧！

JOINT OPERATIONS ESCALATION EXPANSION PACK

《戰火：全球戰場》以其獨特具有爽快節奏感的組隊制網路多人 FPS 型態，配合了真實設計的武器、可以駕駛的交通工具，以及非常多的選項，並支援 150 名玩家同時戰鬥，成為世界上、台灣最多人連線的 FPS 遊戲，如今即將發售的《全球戰線》挾帶著全新的交通工具、新地圖、新的遊戲選項以及強化的遊戲畫面，必將引爆冬季的台灣 FPS 戰場！



GAME INFO

製作開發 NovaLogic
代理發行 英特衛
遊戲類型 動作遊戲
遊戲售價 NT$1080　語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址 http://www.jointopsthegame.com/application/language.asp



▲小心敵人的直升機跟坦克

新增各式武器

遊戲中加入了很多的新武器，例如7.62毫米口徑的G3攻擊步槍，以及具有毀滅性打擊力量的Javelin反坦克火箭發射管，這種武器可以一下摧毀多數地面交通工具。在此之前《戰火》主要注重運兵船，而《全球戰線》的新交通工具則更加注重攻擊性，工兵亦作樣。《全球戰線》中將有兩個陣營可以選擇，一個是全球聯合作戰團，以及一個叛軍派系，每個陣營都會有新加入的攻擊直升機以及一輛作戰坦克。聯合作戰團擁有新的AH64阿帕奇直升機可以使用另外還有M1A1艾布拉姆坦克。阿帕奇上面裝備有機關槍，以及火箭發射器，而M1A1擁有加農炮以及機關槍。叛軍有KA-52直升機和T-80坦克可以使用，這些強力的武器需要多數人有效搭配才能使用，強調了《戰火》所突出的團隊聯合作戰。這些直升機和坦克都沒有可以讓駕駛員直接操縱的武器，需要搭乘者的配合攻擊。另外本作中還有一些交通工具例如沙灘越野車和雙人摩托車，雖然這些交通工具很容易被破壞掉，摩托車卻是本作中移動速度最靈敏快速的地面交通工具。



＊CPU PIII 1.2G　＊記憶體 256MB　＊硬碟 未定　＊音效卡 支援Direct 9.0 之音效卡
＊顯示卡 支援Direct 9.0 之3D加速卡(Geforce2 32MB以上等級)　＊光碟機 16倍速光碟機

音效與特效

除了新加入的武器外，《全球戰線》中還為每件新武器加入了全新的音效，另外還有更強的圖形選項，包括更加緊密的環境和更壯觀的爆炸效果。開發團隊同時檢討了原作，並且對資料片的影像表現作了最佳化。這意味著本作依然可以由100多位玩家同玩，而你所看到的環境中將會有更多的建築物，包括叢林中的廢墟、海岸上的油井以及許多建設中的建築工地等。環境的規模與前作一樣龐大，不過佈局上更加緊湊



◀衝呀！機動摩托車！



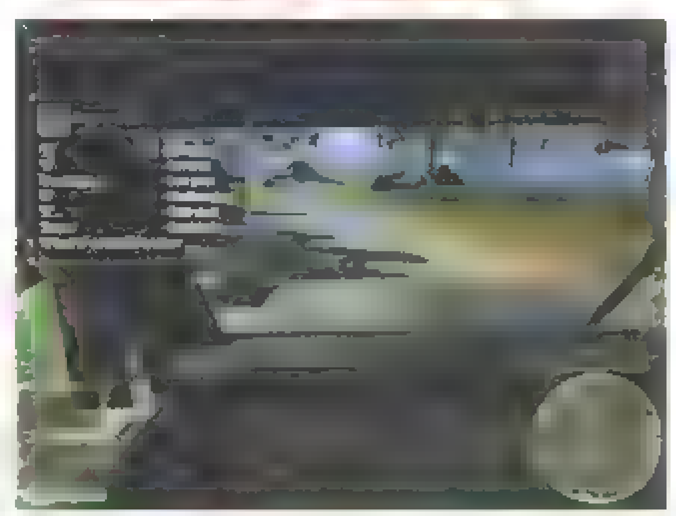
▲在天空向下鳥瞰的畫面十分美麗

新增戰場地圖

本作中提供了30多張新地圖，在這些地區中有多個衝突點，使得作戰過程更加短距離化，更加緊張激烈。而使用坦克和直升機戰鬥的玩家也會找到新的樂趣。本作中的前進與守護模式中還有十幾張新地圖，該模式中玩家的任務就是佔據地圖上的各個控制點。你將會看到非常壯觀的大爆炸，而新加入的顆粒化特效諸如煙雲、熱霧以及更壯觀的瀑布等。而在程式最佳化之下，玩家只需要用和原本相同的配備，就可以享受更高級的聲光效果。本作中出現的新地圖將會鼓勵玩家更為頻繁的戰鬥，特別是摩托車的使用。在機場的關卡中，計程車和摩托車散佈在開始地帶，由於有更多速度更快的交通工具，《全球戰線》的遊戲節奏變得更快了。Novalogic 製作組顯然大量參考了來自玩家們的意見反應，本作對於之前不太完美的系統做出了相當大的改動。Novalogic 還將會在今後發佈地圖提供玩家下載，這些地圖提供了5對5的小規模多人遊戲模式。另外本作所提供的地圖編輯器也更加強大。



▲經由地圖可了解目前戰況

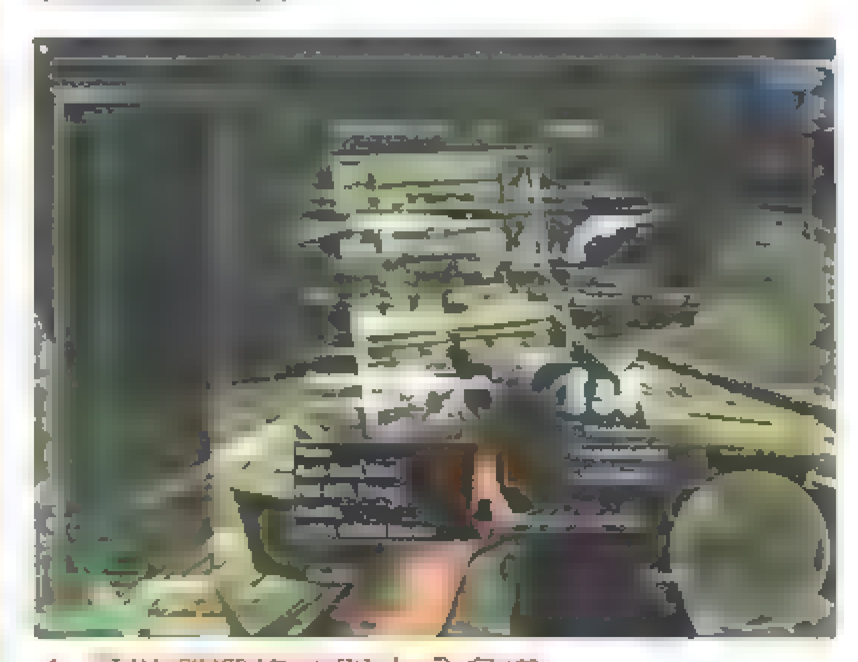


▲開車吧！不然要走的路可是很長



更多載具供選擇

遊戲中為了因應新戰區需要，也新加入了攻擊直升機、戰車、越野摩托車以及機動式地對空飛彈發射器等新武器載具；另外為了執行空降任務需求，也新增了降落傘讓玩家空降用；其他新加入的特色包括新的隱形裝甲防彈衣、在載具上可選用第一人稱武器視角、新增武器設施以加強基地防禦、超過25張新的關卡地圖，包括合作模式地圖以及訓練用地圖



▲可供選擇的武器十分多樣



▲騎摩托車十分方便又快速

超人特攻隊



《超人特攻隊》是皮克斯動畫(Pixar)的最新作品，這也是皮克斯推出《玩具總動員》、《怪物公司》、《海底總動員》等眾多名作以來，第一部以人類角色為主角的影片，而此次推出的同名遊戲近日也公佈了遊戲畫面，講述一個超級英雄家庭想過一種安靜的郊外生活，但拯救世界的命運又將他們從隱居生活中拉了出來的故事。

GAME INFO

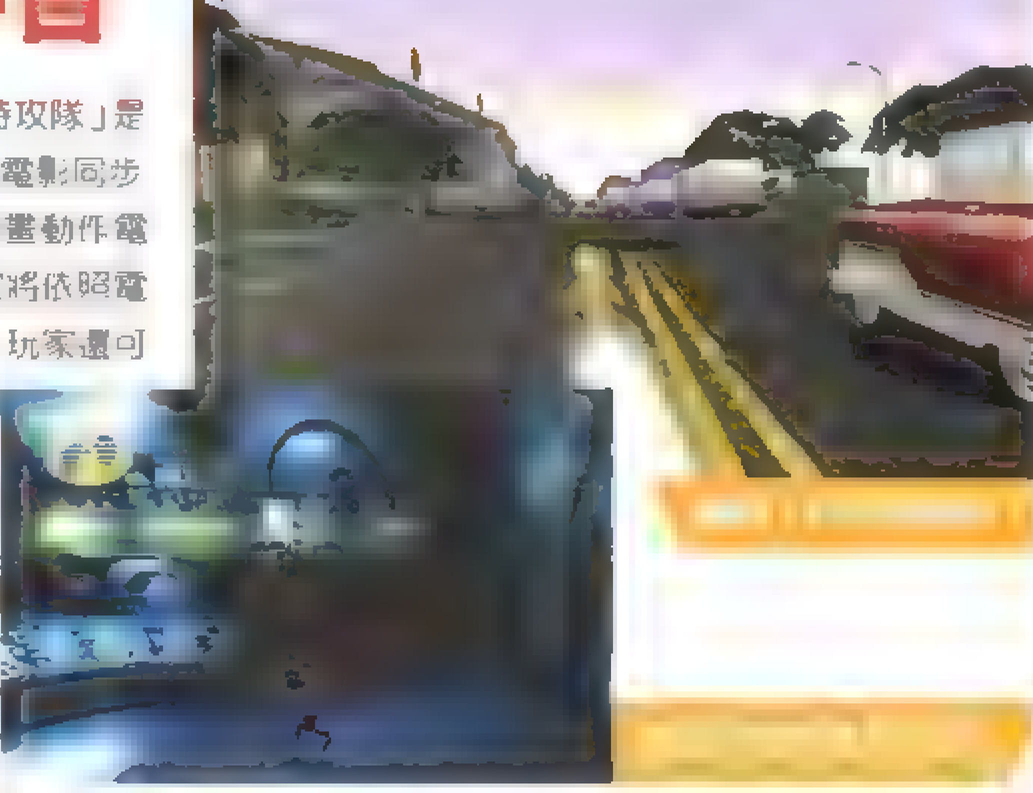
發行日期 93年12月

製作開發 THQ
代理發行 草莓資訊
遊戲類型 冒險動作
遊戲售價 890元　語言版本 英文
適用平台 windows 98/ME/2000/XP

單機館

電影劇情搬上遊戲平台

迪士尼與皮克斯攜手推出今年唯一一部動畫電影「超人特攻隊」是2004年壓軸動畫大戲，已於十一月五日上映，同名遊戲也與電影同步上市！本部電影最大的特色還是皮克斯有史以來第一部動畫動作電影，所以遊戲上更是採動作和解謎並重的模式。遊戲中，玩家將依照電影中的情節劇情進行遊戲，所以玩家將不單單扮演超能先生，玩家還可以操作到超能先生的太太－彈力女超人及他們的小孩巴小倩與巴小飛等。玩家可在遊戲中，善用電影裡各超人的特殊能力，像是在操作超能先生時，玩家除了可以利用他龐大的力量攻擊敵人外，還必須使用他的力量來搬運或者移動某些物品。而如果你擔任的是彈力女超人，你將可使用她伸縮自如的長手長腳來翻越陷阱或者從遠處攻擊敵人，甚至你還能選擇扮演巴小飛，用他的高速移動力來追趕目標。





動作版與動腦版的差別



動腦版盒圖

動腦版畫面：看到了嗎？彈力女超人的手真是好用！

《超人特攻隊》又分成動作版與動腦版，內容也是大不相同，玩家可依照喜好來選擇。

●動作版

內容包含18 個關卡，特別強調動作和冒險的結合，完全以3D型態進行遊戲。

●動腦版

內容包含戰鬥，比賽和解謎三個部份，而以解謎為主的動腦遊戲。

＊CPU PIII 800　＊記憶體 256MB　＊硬碟 660MB　＊光碟機 24倍速光碟機
＊顯示卡 GeForce 2 MX ATI Radeon 7500 等記憶體容量 32MB　＊音效卡 DirectSound 8.1 16-bit

阿帕契：拂曉出擊

OPERATION AIR ASSAULT

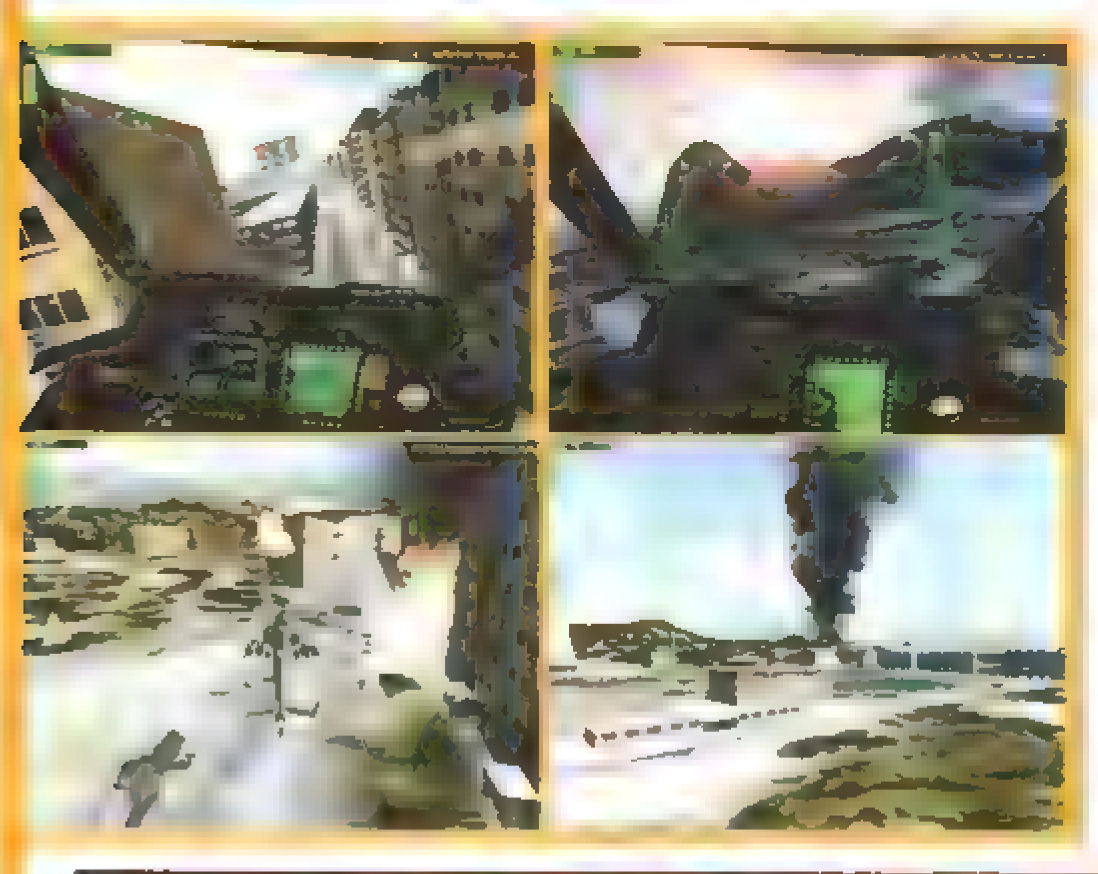
《阿帕契之拂曉出擊》是一款充滿緊張刺激，且具動作性質的飛行模擬遊戲。本作配備有最強大反裝甲能力之空中攻擊兵器AH-64－阿帕契攻擊直升機的駕駛艙內。這架具備有強大的夜戰能力，可一次掛載多達16枚反戰車飛彈的阿帕契攻擊直升機，曾在沙漠風暴等多次實戰中，立下許多輝煌的戰果。



發行日期 12月下旬

GAME INFO

製作開發 InterActive Vision
代理發行 華星科藝
遊戲售價 890元
遊戲類型 模擬飛行　語言版本 英文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP



反恐行動 永無止盡

做為一名阿帕契攻擊直升機的飛行員，您的主要目標是掩護地面部隊並摧毀敵人根據地。阿帕契直升機標準搭載一門30公厘機砲，並依關卡中不同的任務需要，可選擇裝掛海蛇70公厘火箭、空對地的地獄火飛彈或是空對空的的刺針飛彈。玩家將會被指派前往西伯利亞或是太平洋上的島嶼，參與對抗恐怖主義份子的永無止境並充滿危險之戰爭。遊戲總共有30個關卡，其中包含了多種任務，例如：護衛部隊進行登陸作戰、協助特種部隊解救人質、護送黑鷹直升機等。遊戲除了滿足飛行模擬遊戲的愛好者外，也針對首次接觸飛行模擬的初學者，及對飛行模擬遊戲操作控制上較不習慣的玩家，提供了電玩模式。在電玩模式下，使用鍵盤或飛行搖桿操作阿帕契攻擊直升機將會是輕而易舉。圖編輯器也更加強大。

高精細度的3D模型 逼真的的氣候特效

遊戲運用先進的3D繪圖引擎，讓AH-64阿帕契直升機、Mi-28 HAVOC、UH-60黑鷹直升機等，真實地呈現在玩家面前。阿帕契攻擊直升機的駕駛艙儀表板亦透過3D引擎精心描繪，讓玩家在使用駕駛艙視點進行遊戲時，能提供更逼真的臨場感受。除了標準的駕駛艙視點以外，還提供有螺旋槳視點、尾翼視點、側方視點及衛星視點供玩家自由切換。另外，玩家將有機會在下雨、下雪、亂風、起霧及強風等各種不同天氣環境下執行軍事任務。







＊CPU　P-III 500MHz 以上	＊記憶體　128MB	＊硬碟　350 MB 以上
＊顯示卡　支援 DX 8.0/64MB	＊光碟機　4倍速以上	＊音效卡　相容於DX 之音效卡

官方網址 http://pc.iavgames.com/oaa2/

創業王
CHIEF EXECUTIVE OFFICER



擁有財富及權力是許多人的夢想，然而在現實生活中，這種夢想常是遙不可及的，不過沒關係，讓《創業王》為您實現這樣的夢想，只要在遊戲中善用您的每一筆資金，正確執行每一項投資策略，您就有機會成為擁有財富及權力，叱吒風雲的企業大亨。



GAME INFO

製作開發 光譜
代理發行 光譜
遊戲類型 策略模擬
遊戲售價 690元　語言版本 中文版
適用平台 win98,ME,2000/XP

單機遊戲館

官方網址 http://www.ttime.game.tw/ceo/ceo.htm

養豬種田 也是致富之道

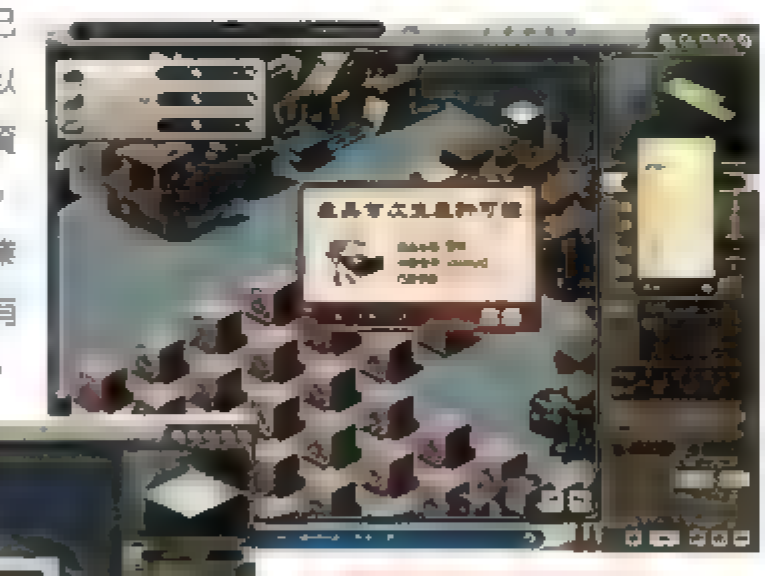
遊戲中玩家可以經營包括營造業、農牧業、塑化業、礦業、食品業、紡織業、出版業、電子業、電腦業、珠寶精品業…等等多達十七種產業，一百種以上最具代表性的產品，並且各種產業都有其經營上的特點。例如：農業中的橡樹是生產橡膠的原料，為發展輪車業及紡織業的基本條件，不過橡樹需要極長的生長時間，資本不夠是無法大規模栽種的；菸草、蔬果、麥、稻米都是食品加工業所需之原料，不過由於蔬果及稻米本身是重要的民生消費品，可直接於住宅區販售牟利，所以是經營農業者想要短期獲利的最佳選擇；但農作物生長尚需配合土質及雨量，因此選擇適當農地也是玩家必須要充分考慮的因素。只有充分了解產業及產品特性，才能規劃出最適合自己企業的藍圖。



了解居民的需求，才能掌握商品趨勢

獨佔消費市場 讓企業更具競爭力

每種產品都有一定的獲利空間，因此當企業開發出新的產品，且獨佔消費市場時，所獲得的利潤是相當可觀的。不過每種產品在首次生產前都必須申請許可證，而證照費用與產品本身獲利能力相關，對企業而言是一筆不小的開銷，因此玩家必須謹慎決定企業的產品規劃，並且善用其他企業的產品，作為自己獲利的工具，雖然自己從事原料生產可以降低成本，但在資金有限的情況下，適時的與其他企業合作，反而是更有效率的獲利方式。



開發新產品必須投下大筆資金

競爭對手沒事就跑來放話，真是太鬧了

石油危機、非洲賑災 挑戰玩家智慧

《創業王》在「任務模式」中精心設計了各種稀奇古怪條件的關卡，挑戰玩家的智慧。例如，在「阿拉伯半島」的關卡中，當地多處油田因戰爭而毀損，玩家設於當地原本非常賺錢的塑膠產品生產線，面臨缺料的嚴重問題必須解決。另外在「非洲」的關卡中，因天災造成嚴重的飢荒問題，必須由玩家設在開羅的食品公司協助解決。除此之外，玩家也將在「南美洲」關卡中化身為當地的蔬果大亨，與IBM簽約合作生產蘋果電腦；還有被公司派往只有木材與砂土兩種資源的夏威夷創業，玩家得設法善用這兩種原料開發出賺錢的產品等等各異其趣的關卡，絕對讓玩家大呼過癮。



[illegible]

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU P-II 500以上　＊記憶體 128MB　＊硬碟 600MB　＊光碟機 8倍速以上
＊顯示卡 支援DirectX/32MB顯示記憶體　＊音效卡 支援Direct Sound的音效卡

PRINCESS MAKER 1.2.3 綺麗版

還記得否，這是電腦遊戲歷史當中第一款的「少女養成類遊戲」！！當年這款遊戲不僅僅榮獲日本 BSH 年度模擬類遊戲的最佳遊戲大賞，也是台灣第一個移植成中文版的日本遊戲軟體。由於遊戲企劃內容精良，加上次赤井孝美的原畫設定，以及嚴謹的整體產品包裝，使得《美少女夢工場》開創出一個新的遊戲型態，也成為少女養成類遊戲的代表作品。





GAME INFO

製作開發 精訊資訊
代理發行 精訊資訊
遊戲類型 養成
遊戲售價 699元　語言版本 中文
適用平台 Windows 98 ME 2000 XP

純潔感人的故事背景

孤獨的勇者打倒三千魔物，拯救了瀕臨滅亡的王國，如此輝煌的功績，勇者可以輕易得到心中所想要的任何獎賞。金錢、名位、聲譽、田地、甚至是美女，這些東西皆是垂手可得，但是經過長久的殺戮與破壞，疲倦的勇者，心中所最想要的，卻是拯救那些在戰火之中失去家庭的孤兒們。當夜，天神賜給勇者一名純潔無瑕的小女孩。從此勇者將伴演起父親的角色，教育上天所賜給的女兒。在女兒十歲到十八歲的成長期間，勇者所擬定的教育計劃將會深切的影響到小女孩未來。春天溫暖的陽光灑入窗內，勇者親切的問著小女孩「妳長大以後想要做甚麼呢？」小女孩回答：「我想要做王子的新娘！」聽到這個回答，勇者深深覺得自己的責任重大，必須給予女兒良好充份的教育，將她培養成為卓越的女性，讓小女孩能夠擁有豐富的未來，度過幸福快樂的一生，也能夠實現她的夢想！遊戲當中小女孩的夢想是否能夠實現呢？成為王妃，還是宰相，或者是變成街頭行乞的乞丐呢？在在端看勇者所擬定的教育計劃是否周詳成功。



▲ 細緻唯美的畫面





▶ 多種結局

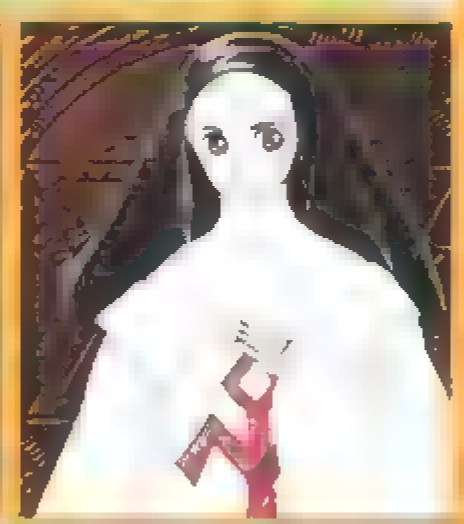
美少女夢工場進化論

從《美少女夢工場》一直到《美少女夢工場～夢幻妖精》，共有三代的產品，橫跨 DOS 到 Windows，在一代誕生十五週年的今日，日本 GAINAX 公司再次把一、二代重新製作，推出了精緻的 Refine 版本，將遊戲的圖形重新繪製，採用全彩的畫像，並提高解析度為 800x600。在這個版本，可以看到一代遊戲的室外四季變化、室外打工時配合季節的各種天候；二代的全新對話翻譯撰寫。當然，遊戲採用 DirectX 製作，能夠選擇全螢幕模式，畫面的色彩一舉從 16 色變成全彩的畫面，也是相當令人感動的。雖然本套三集的遊戲在日本是以個別的版本分開販售，但精訊公司本著服務中文的遊戲玩家，以更新早先推出的《美少女夢工場 1 2 3 黃金合輯》的目標，再度將新版的一、二代，以及XP版本的第三代，集合成《美少女夢工場 123～綺麗版》，當作本系列遊戲十五週年的發行紀念特別獻禮。

▼ 多種職業







＊CPU　PII 450　＊記憶體　128MB　＊硬碟 美一代需要300MB；美二代需要850MB，美三需要至少20MB
＊顯示卡　DirectX 相容顯示卡　＊光碟機　CD-ROM或DVD-ROM　＊音效卡　DirectX 7.0 相容音效卡

官方網址：http://www.kingformation.com.tw/index2.htm



戰鎚
破曉之戰
中文版
純粹殺戮 至死方休
讓半獸人的熱血就此開始翻騰
預購活動詳情請瀏覽英特衛遊戲網：www.interwise.com.tw
英特衛多媒體
INTERWISE
relic
THQ



伊蘇6
THE ARK OF NAPISHTIM
ナピシュテムの櫃
狂賀
伊蘇VI初回特典　上市三日在台銷售一空
創下傲人佳績　加值限定版延續高潮
加值限定
映像動畫DVD
原聲音樂CD x 2
個性角色書籤
THE ARK OF NAPISHTIM
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
©2003-2004 Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved.
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION

神諭外傳

中文版

在地獄的深處　仰望天堂

體驗前所未有的奇幻冒險

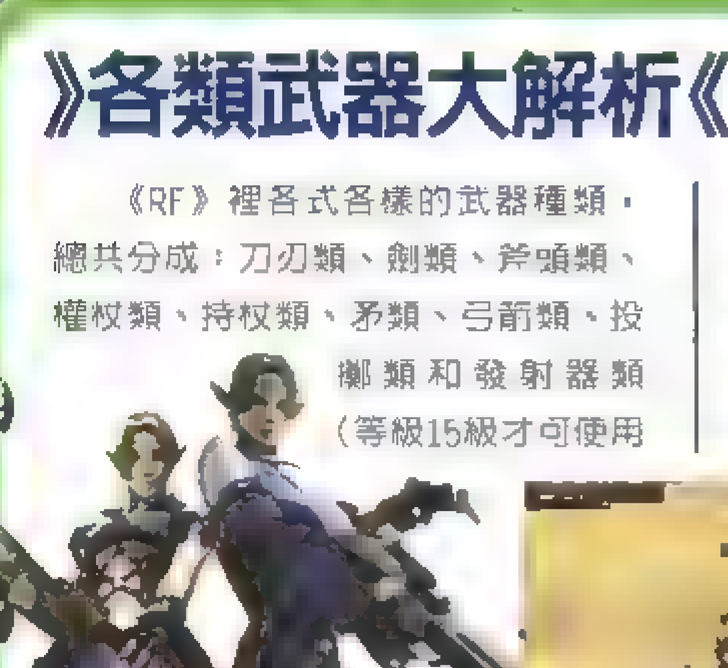
囚禁在地獄絕境的聖戰士，脫逃的唯一希望，竟然是勢不兩立的死亡騎士

正義與邪惡的矛盾、龐大深軼的劇情、完全精緻中文化

BEYOND DIVINITY

》各類武器大解析《

《RF》裡各式各樣的武器種類，總共分成：刀刃類、劍類、斧頭類、權杖類、持杖類、矛類、弓箭類、投擲類和發射器類（等級15級才可使用發射器，且限定阿克雷提亞種族）。每種武器都有不同的特性，其搭配的技能也不同喔！玩家可以按S打開技能欄及按F打開能力欄，在技能說明中，可看到各個技能適用的武器，玩家只要選對適合自身角色的武器，再搭配施放技能攻擊，就能提升攻擊威力喔！



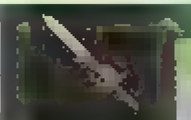


◣單手刀可搭配盾使用，攻擊不算低，還可增加防禦！

RF Online

熱鬧進行中的《RF》內部封閉測試，不論晝夜，測試伺服器總是滿滿的玩家！光束武器搭配華麗技能，用力揮砍怪物的精彩戰鬥畫面，相信已經讓許多玩家印象深刻。《RF》裡琳瑯滿目的各式武器，玩家是否都了解其特性呢？本期介紹10級前的武器種類，讓剛進入《RF》的玩家，對武器有初步的了解，再依玩家自身職業選擇適合的武器！

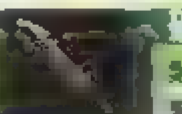
劍類武器



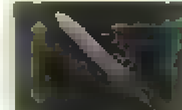
[illegible]	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→1
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→15~21	能力攻擊力→0~0

[illegible]	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→2
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→19~28	能力攻擊力→0~0

[illegible]	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→3
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→24~36	能力攻擊力→0~0



[illegible]	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→5
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→28~44	能力攻擊力→0~0



[illegible]	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→7
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→46~68	能力攻擊力→0~0



[illegible]	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→10
熟練度限制→近距離技能3	
物理攻擊力→73~103	能力攻擊力→0~0

GAME INFO



發行日期 封測中

製作開發	韓國CCR
代理發行	遊戲新幹線
遊戲類型	線上角色扮演
遊戲售價	未定　語言版本 繁體中文
適用平台	windows 98/2000/XP

刀刃類武器



[illegible]	使用種族→共用
類型→單手	等級限制→2
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→16~20	能力攻擊力→0~0



[illegible]	使用種族→共用
類型→單手	等級限制→3
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→20~26	能力攻擊力→0~0

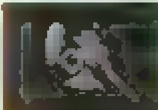
[illegible]	使用種族→共用
類型→單手	等級限制→5
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→28~35	能力攻擊力→0~0

[illegible]	使用種族→共用
類型→單手	等級限制→7
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→40~48	能力攻擊力→0~0

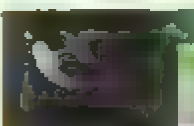


[illegible]	使用種族→共用
類型→單手	等級限制→10
熟練度限制→近距離技能3	
物理攻擊力→63~75	能力攻擊力→0~0

斧頭類武器



手斧	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→1
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→13~15	能力攻擊力→0~0



[illegible]	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→2
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→18~28	能力攻擊力→0~0

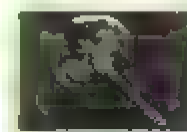


[illegible]	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→3
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→20~32	能力攻擊力→0~0



巨斧	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→5
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→32~49	能力攻擊力→0~0

[illegible]巨斧	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→7
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→40~60	能力攻擊力→0~0

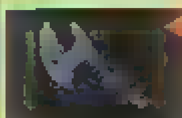


[illegible]天斧	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→10
熟練度限制→近距離技能3	
物理攻擊力→62~75	能力攻擊力→0~0



◣雙手斧頭搭配重擊技能施放，打得敵人哇哇叫

[illegible]



[illegible]	使用種族→共用
類型→單手	等級限制→5
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→23~37	能力攻擊力→0~0

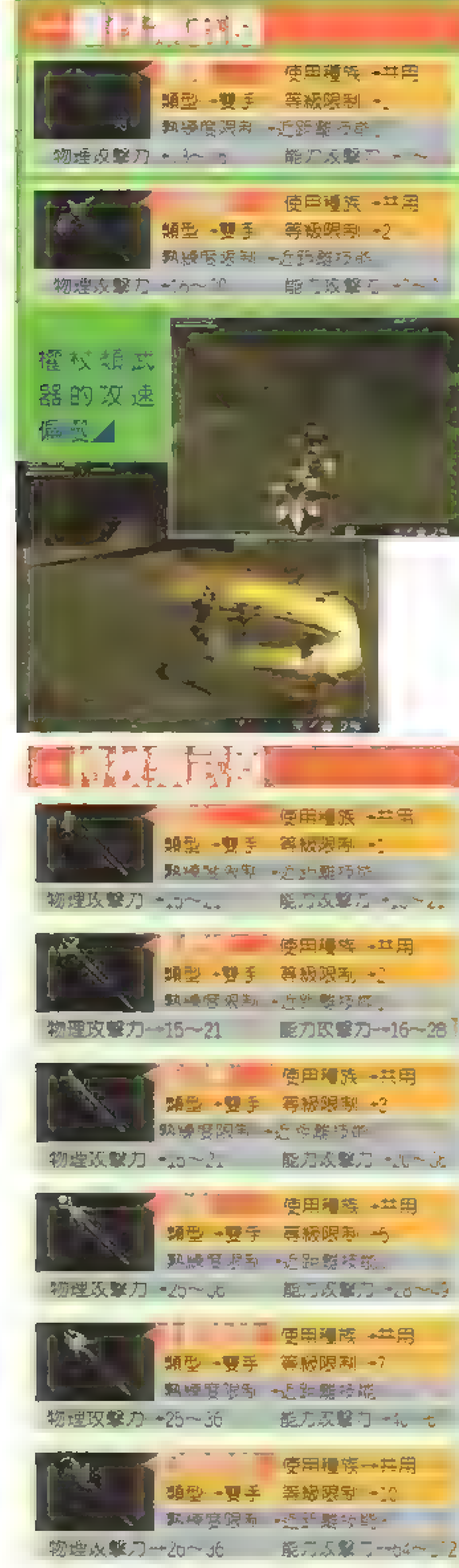


[illegible]	使用種族→共用
類型→單手	等級限制→5
熟練度限制→近距離技能1	
物理攻擊力→23~3[illegible]	能力攻擊力→0~0

[illegible]	使用種族→共用
類型→雙手	等級限制→10
熟練度限制→近距離技能3	
物理攻擊力→[illegible]3~80	能力攻擊力→0~0

官方網址 http://rf.gameflier.com/index.htm

SYSTEM REQUIREMENTS | ＊CPU PIII 450　＊記憶體 256MB　＊硬碟 2GB　＊顯示卡 支援MS DirectX8 以上且具64MB 3D加速卡　＊光碟機 40XCD-ROM　＊音效卡 支援DirectSound或其100%相容之音效卡有3D立體音效輸出



[illegible]

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→[illegible]　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→2　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

◀權杖類武器的攻速偏[illegible]

[illegible]

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→1　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→2　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→15~21　能力攻擊力→16~28

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→3　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→5　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→25~36　能力攻擊力→[illegible]

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→7　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→25~36　能力攻擊力→[illegible]

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→10　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→26~36　能力攻擊力→[illegible]



◀神靈使者雖然血少，但是魔法不僅華麗，攻擊力也挺高！



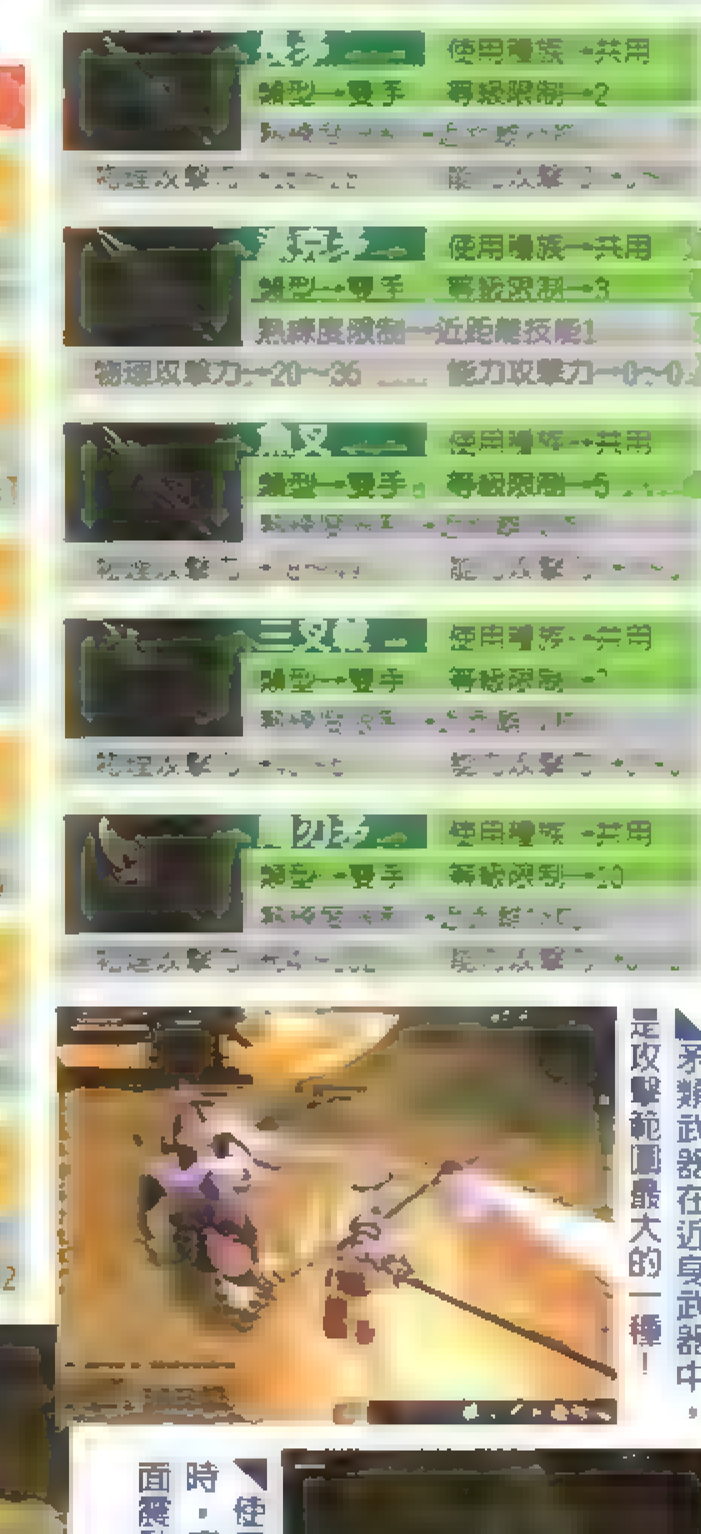
使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→2　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→[illegible]　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→[illegible]　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→[illegible]　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

矛類武器



[illegible]矛　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→1　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]3~21　能力攻擊力→0~0

[illegible]矛　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→2　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

[illegible]克矛　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→3　熟練度限制→近距離技能1　物理攻擊力→20~36　能力攻擊力→0~0

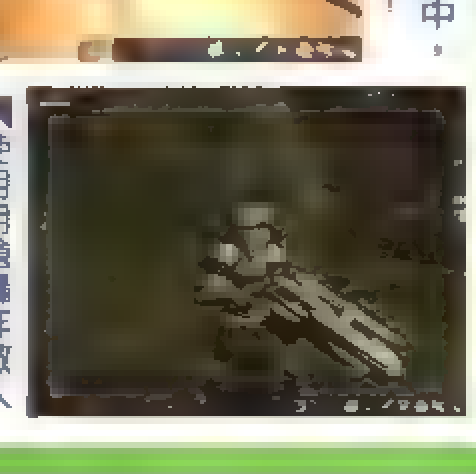
[illegible]叉　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→5　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

三叉[illegible]　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→[illegible]　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]

[illegible]矛　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→10　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→[illegible]



◀矛類武器在近身武器中，是攻擊範圍最大的一種！



◀使用用槍轟炸敵人時，可以明顯感受畫面震動的快感！

弓箭類武器



短弓　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→1　熟練度限制→近距離技能1　物理攻擊力→[illegible]~22　能力攻擊力→0~0

[illegible]弓　使用種族→[illegible]　類型→雙手　等級限制→2　熟練度限制→近距離技能1　物理攻擊力→[illegible]~18　能力攻擊力→0~0

巴特弓　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→3　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]~36　能力攻擊力→0~0

[illegible]合弓　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→5　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→24~46　能力攻擊力→0~0

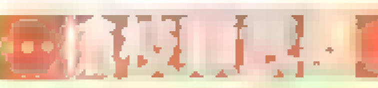
[illegible]合[illegible]弓　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→7　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→34~66　能力攻擊力→0~0

十字弓　使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→10　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→53~99　能力攻擊力→0~0



◀使用弓類武器，要記得買箭喔！每種弓搭配的箭不盡相同，玩家不要買錯了！

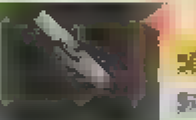
[illegible]



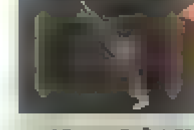




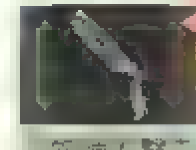
使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→[illegible]　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]~22　能力攻擊力→0~0



使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→2　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]~25　能力攻擊力→0~0



使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→3　熟練度限制→近距離技能1　物理攻擊力→17~33　能力攻擊力→0~0



使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→5　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]　能力攻擊力→0~0



使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→7　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]~65　能力攻擊力→0~0

使用種族→共用　類型→雙手　等級限制→10　熟練度限制→近距離技能[illegible]　物理攻擊力→[illegible]~95　能力攻擊力→0~0

小說人物 隨侍在側

遊戲當中，玩家除了可以透過第三人稱視角，與小魚兒、花無缺等原著當中的重要角色一同完整經歷小說中的冒險外，更有無數個性獨特的小說人物NPC，等待玩家開啟各種極盡搞怪搞笑之能事的奇遇，原汁原味的表現出小說人物的真實風貌、帶你走過每一段最不可錯過的動人橋段。本遊戲的研發小組秉持著「線上遊戲的最大主角永遠是玩家！」的信念研發遊戲，因此，在遊戲裡面玩家可不只是小說人物身邊的花瓶喔！遊戲中玩家不但可以帶著小說中的角色到處跑來跑去，玩家還可以依照自己的喜好來選擇英雄帥哥、俠女美眉，而這些被當寵物帶來帶去的NPC就叫做「英雄」！想要擁有一個羨煞大家的英雄可不容易！必須在等級、魅力值、屬性上達成某些條件，再去接受眾家英雄NPC的委託並完成任務，才能讓他們自願留在玩家身邊上山下海無所不辭！





▲ 帶著夢想的英雄練功吧！

新絕代雙驕 Online

www.gameflier.com

《新絕代雙驕ONLINE》開始收費了！這也意味著《新絕代雙驕》會提供玩家更好的遊戲空間，玩家可以發現從12月中旬開始，遊戲中不但新增許多地圖、功能，還設置了NPC結婚系統，讓玩家遊遍天下不孤單，另外，更開放了副門派－天師，讓玩家在副門派的選擇上更多元。

GAME INFO

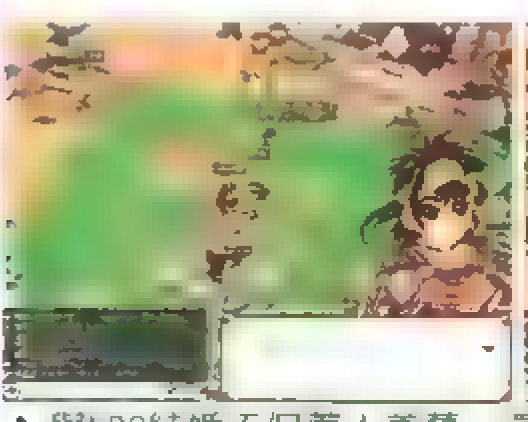
發行日期 已上市

製作開發 宇峻
代理發行 智冠科技
遊戲售價 月費 點數 遊戲類型 線上RPG
語言版本 繁體中文
適用平台 Win 98 ME 2000 XP

官方網址：http://tth.gameflier.com/

結婚系統 替你完成夢想

想和武俠人物結連理一定是很多玩家的夢想吧，而這個夢想終於可以實現了！因為最近《新絕代雙驕》開放了NPC結婚系統，透過隱藏奇遇任務的完成，與小說人物發生友情和愛情的激盪，玩家除了可以邀約原著中的各方豪傑加入，成為自己身旁的保鑣英雄外，更能與遊戲中的NPC結婚，加成傳授玩家獨門絕技、與玩家形成攻守互補的組合；別懷疑，不管是伶牙俐齒的小魚兒、火爆嗆辣的小仙女張菁還是十大惡人，他們自成一格的特技，可是大大提昇玩家本身技能的關鍵！





▲ 與NPC結婚不但惹人羨慕，還能學習獨門絕技！

天師門派 助長角色霸氣

天師是道術的正宗，在古代原為服侍皇室的護國師，以符咒運用風水之術維持國運、驅邪除惡。而這次開放的符法技能，除了成為剋制幽靈系敵物的退魔利器外，配合新開放屬性生剋系統的設計，天師開放了火、雷雙系的攻擊技與全屬性抵抗的強大輔助，讓天師成為在遊戲中具有絕對舉足輕重的副門派，與少林的快速打擊形成分庭抗禮的強大副門派！天師門派不像其他門派使用武器來進行攻擊，而是使用咒術來傷害敵人或是強化我方的戰鬥能力。天師派的弟子，可以同時修行「符法」及「風水」，有兩種不同的修練路線。「符法」主要是使用以驅符的方式，驅除災危，其招式威力，對於妖怪系的敵物將具有毀滅性的威脅。而「風水」則是透過符咒的催發，將流通於整個地域的地脈之氣凝聚在人的周遭，藉以持續強化和守護，對於輔助他人，是不可或缺的角色。

SYSTEM REQUIREMENTS

*CPU PIII 500 *記憶體 128MB *硬碟 2 GB以上 *音效卡 Windows相容之音效卡
*顯示卡 AGP介面32MB以上，並支援DirectX 8.0 *光碟機 16倍速以上之CD-ROM或DVD-ROM

入門條件

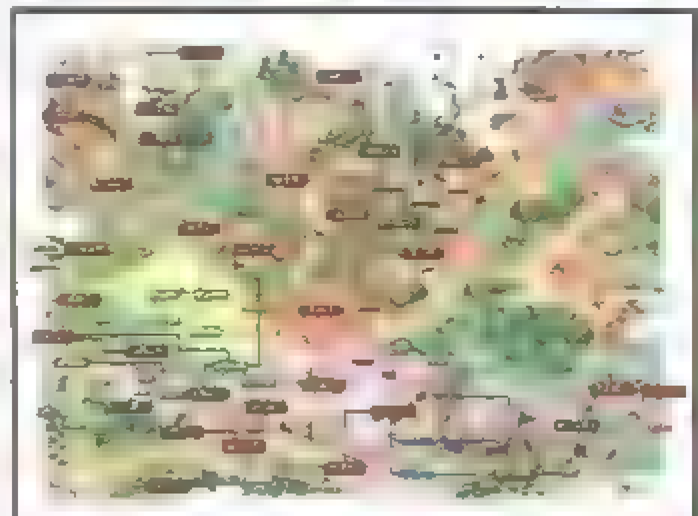
等玩家等級三十，可以到成都城找一眉老道進行「天師入門測驗」，通過測驗之後就可加入天師。

入門測驗

進入被群鬼圍繞的場地並接受灰袍道人的加持，使自己具有打開寶箱一次的能力，接著從寶箱中取得符咒2張。正確的把符咒使用於適合的鬼魂之上，若使用正確便可用法術或武功招式攻擊鬼魂，以超渡亡靈。當超渡亡靈後有機會洗清一身罪孽，待身上罪孽都以洗清即可。

最新全路線 地圖

《新絕代雙驕》從開放測試以來陸陸續續開放了許多地圖，供玩家休憩、解任務或練功，那麼，到底開放了哪些地點呢？本期小編給玩家最新、最正確的路線地圖，讓你闖蕩江湖不怕頭昏轉向、鬼擋牆！



最新全路線地圖 ▶

★天師派技能表★

[illegible]

招式名稱	主動	說明
陣法研究	被動	以極密之方式修煉使用風水術的符陣。
抗魔法身	主動	被妖魔系怪物攻擊時，可以符咒作成的替身抵減傷害。
疾符破魔	主動	以矢咖在咒紙上書以破邪符文，對妖魔系的敵人會造成傷害。
超 渡	主動	對付妖魔系的強力招式，以渡化梵音導入其軀體予接收。
悼魔慟	主動	以奇詭的哀音吸引怨靈聚集，造成內勁傷害。
天 貴	主動	祈求上蒼攻擊範圍內帶有邪念的隱形生物。
少淨神火	主動	擲出火符，於空中化為神火襲向敵人。
念震神雷	主動	擲出雷符，引發天雷擊向敵人。
清靈咄	主動	以悲憫的咒詞和符文引導怨靈升天，再以解除僵化狀態。
炎冑靈甲	主動	於咒紙上書以火冑文，凝氣燃之，召來抗火的火冑靈甲附體。
地冑靈甲	主動	於咒紙上書以地冑文，凝氣燃之，召來抗木的地冑靈甲附體。
冰冑靈甲	主動	於咒紙上書以冰冑文，凝氣燃之，召來抗水的冰冑靈甲附體。
天冑靈甲	主動	於咒紙上書以天冑文，凝氣燃之，召來抗雷的天冑靈甲附體。
咒 甲	主動	於咒紙上書以鐵冑文，凝氣燃之，可召來金剛靈鎧附體。
激攻符陣	主動	以數張激攻符結成激攻符陣發動天地靈氣，附加激攻狀態。
幻甲符陣	主動	以數張鐵冑符結成幻甲符陣牽引天地靈氣，附加咒甲狀態。
守護靈陣	主動	以數張護身符結成守護靈陣凝聚天地靈氣，附加靈護狀態。
挪移靈陣	主動	於咒紙上書以縮地文，凝氣燃之，召來四方土地啟動靈陣，傳送回最後到過的城鎮。

故事 發生在明末

明末，崇禎皇帝誤聽讒言，下令抄斬守關大將袁崇煥一家，幸而尚有一子袁承志被下屬救出，繼承其遺志，只是在他成長的過程中，原本一而再再而三被柔植的觀念，卻在一連串的事件中，逐漸受到影響…。「成長」是金庸在「碧血劍」中想要灌輸給讀者的觀念，藉由原本單純在華山練功的袁承志，學成下山後所經歷過的種種事故，從遇到女扮男裝的溫青青、溫家堡事件、創立金蛇營、刺殺皇太極…等等，每一個階段都能看到袁承志逐漸對一件事物徹悟的想法，而相信讀者也能隨著袁承志的腳步，去更深入瞭解許多的事物。

▲像鬥角場的地方，會有什麼新的設計呢？

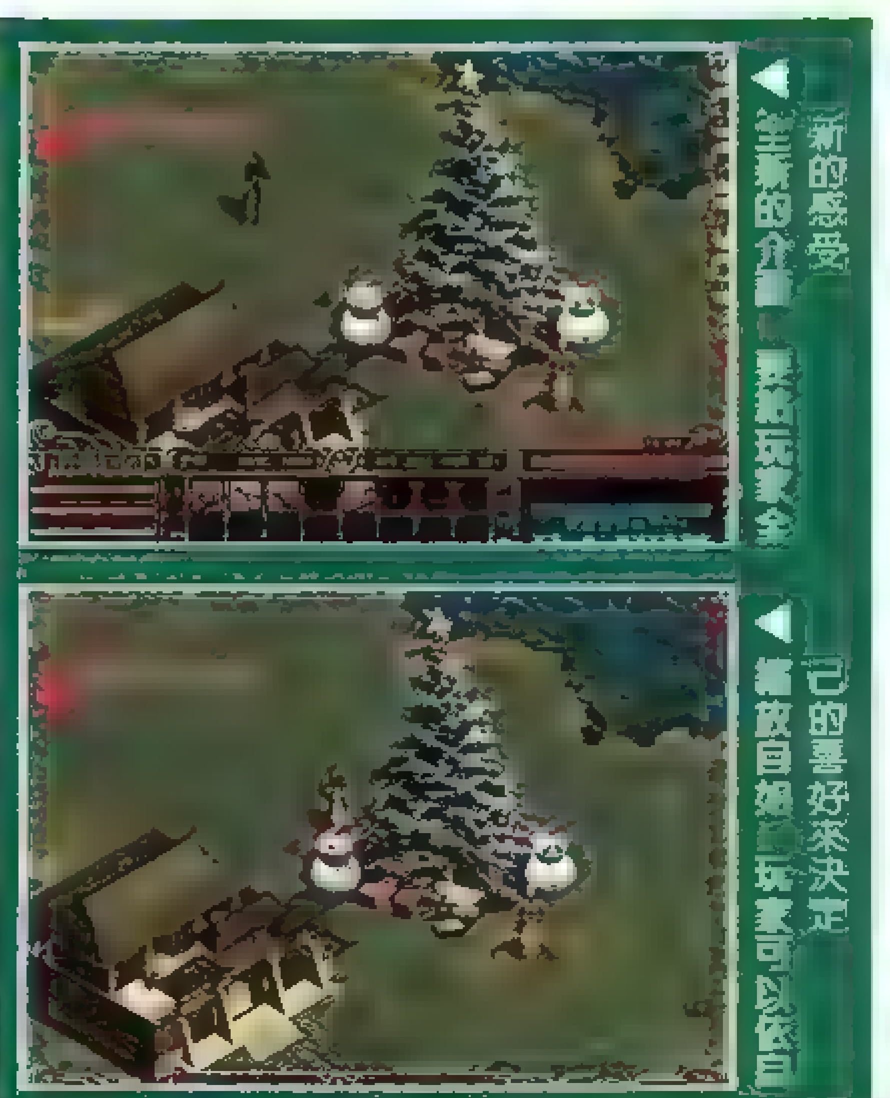


《金庸群俠傳Online》第11片資料片「血劍沙場」的主題是「成長」，利用原本就存在的設計，將其提升到另一個層次，並且擴大為更盛大的征戰場面，讓玩家有全新的視野與感觀；當然，不只遊戲成長，玩家的存在也會跟著隨之成長喔！





製作開發	中華網龍
代理發行	智冠
遊戲售價	月費 / 點數制
遊戲類型	線上RPG　語言版本 中文
適用平台	Win 98/ ME/2000/ XP



▲全新的介面，要讓玩家全新的感受

▲縮放自如，玩家可以依自己的喜好來決定

介面 重新設計

將近整整2年的時間，《金庸群俠傳Online》製作群終於決定更換全新的介面，而這套介面製作了快1年的時間，一方面製作群們想要讓介面使用起來更為便利，另一面也希望能夠做到美觀的訴求；當然，如何讓其更人性化的考量也是其中要素。因此，現在遊戲這套使用快3年的介面，將在新資料片「血劍沙場」正式上線時，與玩家們永遠告別囉！舊的不去，新的不來，即將現身的新介面，會讓玩家可以自由縮小放大，玩家能夠隨自己的喜好來調整，也符合目前遊戲潮流所想表現的玩家自主性；此外，在外觀上會拋開厚、重的感覺，取而代之的是輕便與讓人眼睛為之一亮的舒適感；更重要的是，玩家最在意的名門之戰訊息，會另外拉出來，獨立為全新的訊息欄，方便玩家讀取最新名門之戰的各種消息。

官方網站 http://y.chinesegamer.net/

SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU 166 MHz以上　*記憶體 64MB　*硬碟 1.9 GB
*顯示卡 支援 DirectX 顯示卡　*光碟機 8倍速光碟機　*音效卡 支援 DirectX 音效卡

名師 再次執筆

為了能夠表現出「血劍沙場」的浩大氣勢，這次新資料片的宣傳人物再次邀請鄭問老師執筆：從「葵花寶典」的水墨風格、「蒼峰傳奇」的粗獷野性、「郭靖大俠」的經典筆觸，在在都能充份表現出每片資料片的獨特風格。[illegible]這次應網龍之邀，鄭問老師再次為[illegible]金庸群俠傳Online[illegible]量身訂作出截然不同的宣傳風格。清秀動人的阿九，在鄭問老師筆下是楚楚可憐的九公主，一身青秀的衣裳，沒有公主的雍華，卻添了一絲絲的[illegible]，讓人[illegible]的形容，鄭問老師將每位角色鮮為人知的一面，用生動的技巧，猶如附加靈魂的筆法，完美地表現出每位人物最真實的一面。


▲名門之戰的訊息將在另一個介面中

總壇 創新挑戰

總壇經過上一次的升級改版之後，為玩家帶來不少新鮮感，也刺激更多的組織前往攻壇的意願；不過歷經了上次的洗禮後，這次製作群們決定要改造全新的總壇場景，而不單單只是增加總壇的難易度這麼簡單喔！全新的五大總壇，創造出五種風格場景，讓擁有總壇的玩家更感到不同以往的樂趣。而且最好玩的設計還不止變更場景而已，總壇的防禦系統將會提升，箭陣、火塔等等，增加玩家的挑戰性。另外，攻防車的設計也有所變動，原本是全自動的攻防車，在新的總壇戰中將會是玩家親自下海操控，不僅讓攻防車的威力增強，也讓攻壇的組織添加了強力的生力軍！

這是…新的守護神嗎？▶

▼艮山城也有全新的樣貌



娛樂 市集熱鬧開張

廣受玩家熱愛的小遊戲，經過了長年累月不斷的新增，目前已經有五子棋、象棋、麻將、步步高昇…等各種好玩又有趣的娛樂；而為了整合這些[illegible]遊戲，在新資料片的內容中，將集合原有的[illegible]遊戲，同時新增其它的娛樂，共同創造出前所未有的「娛樂市集」！娛樂市集是集娛樂場、商場和鬥魚場於一身的通稱，玩家要用館中唯一的流通貨幣[illegible]娛樂幣，方能進行購買或玩各種[illegible]遊戲。當然，娛樂幣跟金庸幣是不同的[illegible]種貨幣，玩家必須去兌換才行喔！

娛樂場

[illegible]尋找屬於自己的樂趣。

商場

是新開發的商業用地，這裡有販賣許稀奇[illegible]


▲商場的介面

鬥魚場

[illegible]

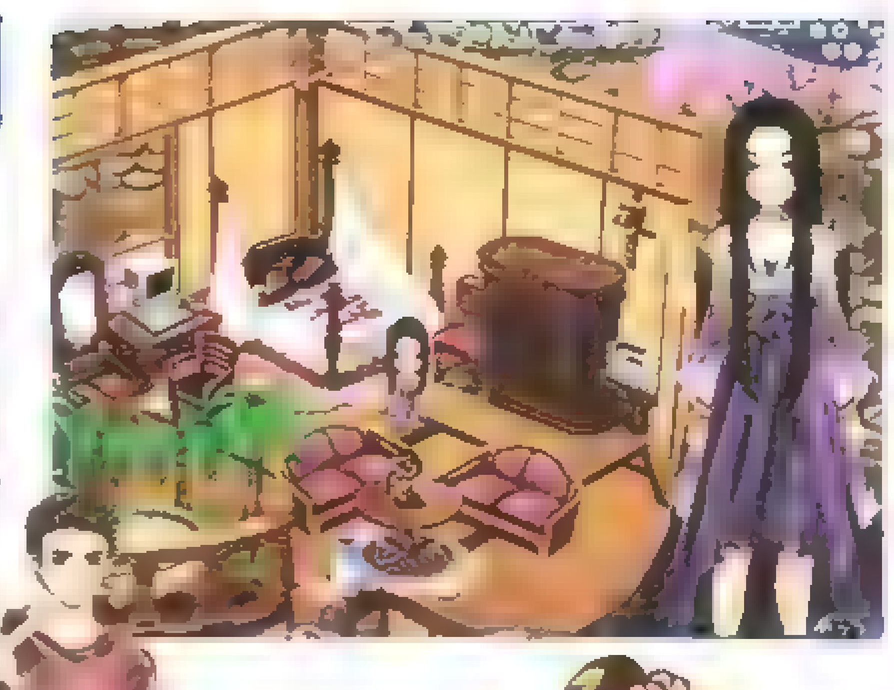

▲鬥魚[illegible]該怎麼玩鬥魚比賽呢


▲養鬥魚，應該挺有成就感的喔

達成職業最終功能攻略大法

功能需知

來到「夢想工坊」向教授申請了入學資格，目的就是要達成心中願望，成為一名萬眾矚目、名揚千里、閃閃亮亮的名人。可是，想要成功施展出職業技能前，就必須達成職業的最終功能方可實現願望。要達成最終功能非常的簡單，只要玩家進入「足球一籮筐」，在這裏得到經驗值後，即可取得學分，該職業入學分全滿且通過認證，玩家就能擁有該職業的最終功能。



◀華麗的夢幻造型，深深攻佔玩家的心



想要和別的玩家一樣，擁有一身的職業特殊技能嗎？但是，要如何才能成功達成最終功能，學習到這種技能？而職業的最終功能又有哪些？玩家的疑問小編都聽到了，別再羨慕別人了，現在就讓小編詳細的告訴你如何攻略並成為別人羨慕的焦點吧！





製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
語言版本 繁體中文
遊戲售價 不一　遊戲類型 線上交友
適用平台 Windows 98,ME/2000,XP

官方網址：http://love.chinesegamer.net/

足球學分

在「足球一籮筐」取得了經驗值，每升5級足球技能經驗值，就可得到一學分，以此類推。而足球技能等級想要升得快，就要從經驗值的配點上面著手，如此才能達成事半功倍的效果。每升一級，玩家可得到5分的足球能力點數，而每5級可得到一點學分值。玩家所得的足球能力點數，可依所選擇的學苑來分配能力點數，或者自由分配能力點數，但若點數分配在非所屬的學苑時，所要升等的足球基本能力點數也就愈多。

★學院與足球技能的相對關係★

學院	奧狄瑟司	帕修斯	波西頓	海克力士
職業	鍊金術師	模特兒	歌手	導演師
足球技能	抄截	突破	守門	射門

★足球能力點數倍率值★

學苑	攻擊	防守	傳球	速度	點數+1
奧狄瑟司(傳球)	1.5	1.5	1	2	抄截
帕修斯(速度)	1.5	1.5	2	1	突破
波西頓(防守)	2	1	1.5	1.5	守門
海克力士(攻擊)	1	2	1.5	1.5	射門



❶ 得到的能力點數，玩家可依照喜好配點，只要按下技能旁的「+」即可成功配點。

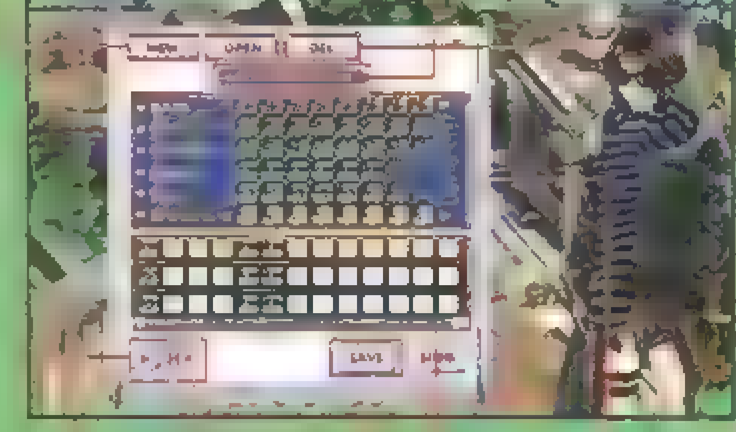
❷ 每升一級，玩家可得到5分的足球能力點數。

SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU PII-400　*記憶體 128MB　*硬碟 500MB　*音效卡 支援DirectX音效卡
*顯示卡 支援DirectX顯示卡　*光碟機 8倍速以上光碟機

四大職業技能大剖析

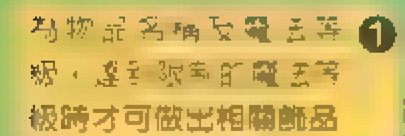
歌手

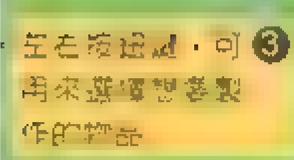
成功學習完歌手職業技能的玩家，在按下「MASTER」按鈕後，遊戲畫面就會出現一些類似音樂符號的積木，從貝斯、吉他到歌唱，基本的樂器及音效均有，可以讓玩家盡情的享受創作樂趣。就讓小編來解釋如何使用此功能吧！在歌手介面當中，《戀愛盒子》的企劃們可說是絞盡腦汁，為了就是要讓玩家們在創作時能夠得心應手，因此編曲功能介面可說是非常的淺顯易懂。玩家只要將上方（5）的音樂積木用滑鼠拖曳到下方（6）即可。每一行都有三個音樂積木可以放置，音樂的播放順序為一行一行播放。玩家可以在（4）的地方填上曲名，（9）為儲存（7）為播放（8）停止，按（1）可新增檔案，（2）的地方可以開啟舊檔，（3）則為刪除檔案。在這裏，玩家最多只能存5個檔案，若有要再增加新檔則必須將一些舊檔刪除。



鍊金術士

[illegible]







馴獸師

[illegible]入訓練畫面。

模特兒

[illegible]色也是重要的一環哦。[illegible]一項特點，那就是不需要花什麼錢，就可以隨心所欲的變換想要的臉型與膚色。

足球技能

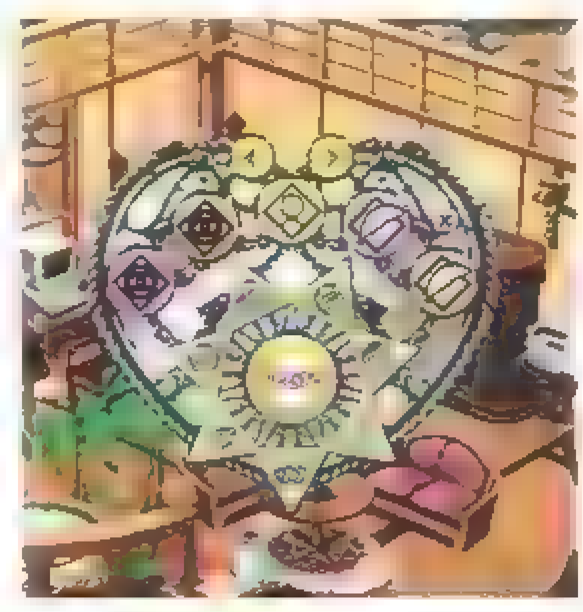
在「足球一籮筐」中攻、防為相對，傳、速為相對，當玩家選擇的學苑足球基本技能以傳為主時，那麼速要和傳同樣為「A」級時，所需的能力值將會是傳的二倍。以奧狄瑟司學苑（職業為鍊金術士）為例，足球能力點數平均分配在攻、防、傳、速上時，相同48點的能力點數，傳球為「A」級，攻擊和防守就會是「C」級，而速度則為「D」級。

★奧狄瑟司學苑★

基本技能	A	B	C	D	E	F	G
攻	72	60	48	36	24	12	0
防	72	60	48	36	24	12	0
傳	48	40	32	24	16	8	0
速	96	80	64	48	32	16	0

開啟最終功能

職業學分達成滿分，再去向該學苑所負責的教授進行認證，如此玩家就能夠獲得該職業的最終功能。從裝備欄中點選「白日夢徽章」，徽章中有一「MASTER」按鈕，只要按下此按鈕就可以開啟最終功能，不過，在開啟最終功能前，玩家必須要先變身為該職業才行哦。



◀按下「MASTER」按鈕後，就可以開啟該職業的最終功能。

追逐 夢想的冒險物語

由於太平洋底的地殼變動，使得海底升起神秘的無人島－卡巴拉。世界首富唐卡巴利亞先生對這片神話般的土地產生了濃厚興趣。這裏蘊藏著豐富的天然資源，這片廣闊的土地上包含有海灘、沼澤、[illegible]等等人間美景。天然奇景加上投入鉅資的改造，使得原本就神秘的卡巴拉更添一份望之的高貴氣質。卡巴拉，吸引了無數人的眼光，他們膜拜卡巴拉的神秘，他們迷戀卡巴拉的魅力。各地的勇士們甚至紛紛趕來，投入卡巴拉的懷抱，決心用自己的雙手征服這片美麗的島嶼，來人踏上卡巴拉的土地，為了理想，為了信念，為了心愛的人，為了營建自己的家園…

巴拉上一切的冒險都將發生在神秘的卡

幸福的婚禮



可以養超可愛的寵物

TRICKSTER™ 星鑽TO物語

《TO˜星鑽物語》由韓國著名遊戲開發公司Ntreev推出。Ntreev的前身是著名的Sonnori公司，其代理和製作的遊戲榮獲過DIFECA大獎、韓國遊戲獎和新軟體展會獎等許多獎項。而《TO˜星鑽物語》是採用功能升級的Avatar系統和全新畫面設計，將2D遊戲做了昇華，一定不會讓喜歡2D遊戲的您失望的。

GAME-INFO



- 製作開發 Ntreev
- 代理發行 未定
- 發行日期 年末預定
- 遊戲類型 線上RPG 語言版本 未定
- 適用平台 Windows 98,ME/2000/XP

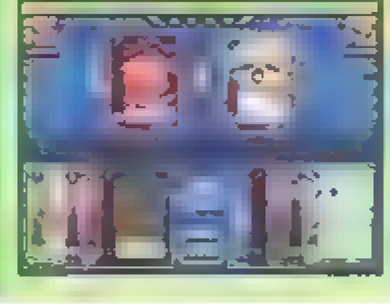
官方網址：http://www.netmarble.net/CP_site/Trickster/index.asp

超炫 系統介紹

在卡巴拉島嶼的地底，有許多建設時期遺留的寶物。風沙的襲擊和流水的侵蝕使他們或石沉大海或埋於黃土。這個消息傳到了外界，[illegible]品種繁多。不論你是在沙灘上挖掘，還是去深海裏探寶，這些[illegible]

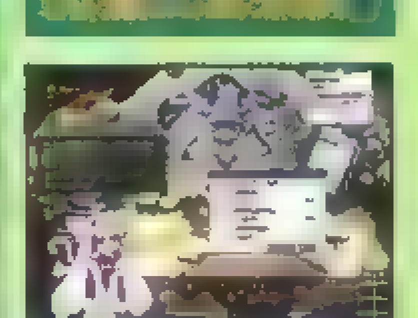


每天在卡巴拉的勇士們，當你一天的工作結束時，當你和愛人依偎在星空下時，當你和夥伴相聚時。卡巴拉為大家提供了豐富的娛樂活動，大家可以用平時得來和挖掘獲得的卡片來進行一場卡片對戰賽，既能顯示你精湛的牌藝，又能炫耀你精湛和挖掘的成績！此外，某些卡片還具有攻擊功能，你可以把它用在和怪物的對戰中，讓它充分發揮強大的魔力。





合成的最高境界是[illegible]「再普通的東西，結合出最炫的超級物品」。在TO裏你可以得到無數材料，[illegible]



若不愛與人交往，你可以選擇成為勇敢的小獵手。你不需要他人的幫助，也可以無休止的擊退怪獸，保護屬於你的村莊和朋友。總有一天你的大名會出現在獵手公會的排行榜上！

SYSTEM REQUIREMENTS
- ＊CPU PⅢ-400
- ＊記憶體 128MB
- ＊硬碟 1G以上
- ＊顯示卡 3D加速顯示卡16MB
- ＊光碟機 8倍速光碟機
- ＊音效卡 支援DirectX8.1

遊戲 角色

卡巴拉島的遊戲規則：每一個登陸島嶼的人必須都穿上動物服裝。玩家可以自由選擇8種人物角色，這8種角色又細分為攻擊型、魔法型、感知型、魅力型。

攻擊型

職業拳擊手－Buffalo

靠比賽獎金度日的職業拳擊手。最近，在南美舉行的布宜諾斯艾利斯拳擊大賽上贏得冠軍並拿到一大筆獎金，但後來發現那是一些賭徒製造的一次勝利，他為不公平的勝利感到恥辱，也為賭徒的罪惡感到憤怒，最後，向協會說明了事實，並取消了自己的勝利。

運動員－Rabbit

對於運動萬能的女孩，擁有出色的運動神經和反應神經，經常代表學校參加全國的競賽，沒有不獲勝的。但她卻對所有的運動失去了興趣，正在此時，拳擊部邀請她入隊。持著好奇與好玩的心態，邦尼參加了拳擊部。

魔法型

醫生－Dragon

有著吉普賽人血統的混血兒。從小被一個富人收養，按照養父母的意願學習了醫學，但是在不知覺中卻陶醉於占星術與煉金術、易經。有天在自己的占卦中發現「受到血的召喚，重新返回吉普賽人的部落」的內容，便盡回了吉普賽人的部落。

圖書館管理員－Sheep

作為國立圖書館的管理員，對圖書館內各種書籍的位置一清二楚，並有相當豐富的知識。一天在一個奇怪的老人處看時發現了一本圖書館目錄中沒有的古書，古書的內容是關於古代魔法的咒術。她解讀古代文字，學會了書中記載的魔法能力。

感性型

高材生－Lion

專業是工科，沉迷於製造機器人。從小開始不僅對各種機械，專業模型的組合有著天生的感覺，也在機械愛好者中有著像明星一樣的人氣，並且還擁有自己的FANS俱樂部。

考古學家－Fox

狐女郎是擁有敏銳的直覺與正確的邏輯能力，冷靜的判斷力與果敢的推理能力的考古學家。從小開始接受天才教育，以最？的年齡拿到了考古學家的博士學位。通過對各種遺址的探險，發掘遺物，對古代史的考證，得到了考古學界的認可。

魅力型

教師－Raccoon

派到女校教書的師範大學的學生。家庭是教師世家，在嚴格、保守的家庭中長大，7個孩子中唯一的兒子，與家庭中其他教師成員有所不同，他在玩的時候很瘋狂，但教學時卻又變得很熱忱。擁有嫻熟的社交技巧和禮貌，並擁有電視明星的容貌，在女校是公認的明星。

超級明星－Cat

被星探視作未來的超級明星，是人氣正在上升的新人模特兒。為自己的外貌，不惜任何投資，集他人羨慕與關注於一身，成為電影「埃及豔後」的主角，與一些一流的製作人員合作。

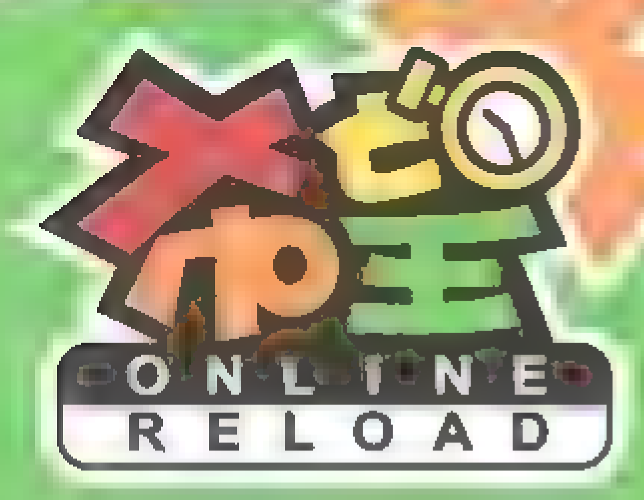


道具精鍊與鑑定功能



相信《希望Online》的玩家們都知道「+9魔人」這個名詞的意思，而這次改版後，道具不僅只能精鍊到+9，而是提升到+10～+12的程度，讓喜愛穿閃亮裝備的玩家又有挑戰的目標了！另外，道具裝備可以透過鐵匠的技能或是找鑑定NPC來鑑定是否有額外的能力數值喔！當然啦，能力數值有好有壞，如果不小心鑑定出不好的數值，可能就要哭囉～而這位道具鑑定的NPC是在各個城鎮內都找得到的。最讓人開心的是，當你穿上完整的全套裝備時，將會附加額外的能力數值，也就是額外增加防禦力。可以參考下列表格的數值。

穿著全部套裝之等級	1階	2階	3階	4階	5階	6階	7階	8階	9階	10階
防禦力加成	+10	+10	+10	+20	+20	+20	+30	+30	+30	+40



百萬玩家期待許久的《希望Online》Reload－浴火競技場，即將於1月20日襲捲所有熱愛《希望Online》玩家的心，這可說是《希望Online》史上最大改版，在韓版是分成兩次更新，台版則是一口氣將所有內容全都露！想知道更多內容嗎？請張大眼睛往下看吧！

GAME INFO



製作開發 GRIGON
代理發行 易吉網
遊戲類型 線上RPG
售價 月費，點數制　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000, XP

新增技能與調整

新增技能

六大職業的技能都有了或多或少的調整，也有新增技能。咱們先來看看新增的技能部份吧！（僅供參考，以遊戲為主）

職業	技能名稱	技能說明
騎士	十字斬擊	以十字型態形成的攻擊波之技能，可攻擊周圍的敵人，可說是強化版的範圍攻擊。
劍士	疾風敏捷	在技能發揮效用的時間內，使自己的移動速度變快的技能。
法師	魔人附體	這魔法只可以用在個人身上，當敵人攻擊時，一部份的傷害會由AP來吸收。
祭司	聖靈之力	該技能可延長攻擊三倍的時間，這種技能可彌補祭司的缺點，以造成更大的傷害。
祭司	瞬間加速	在技能發揮效用的時間內，使召喚物的移動速度變快之技能。
鐵匠	鑑定道具	透過此技能的輔助，許多未被確認的道具可透過鐵匠鑑定出隱藏能力數值。
小丑	假面遊戲	就像戴了面具一樣，他們會模仿其他職業的技能，如果劍士使用增加攻擊力的技能，他們就能增加攻擊力；騎士使用增加防禦力的技能，他們就能增加防禦力。



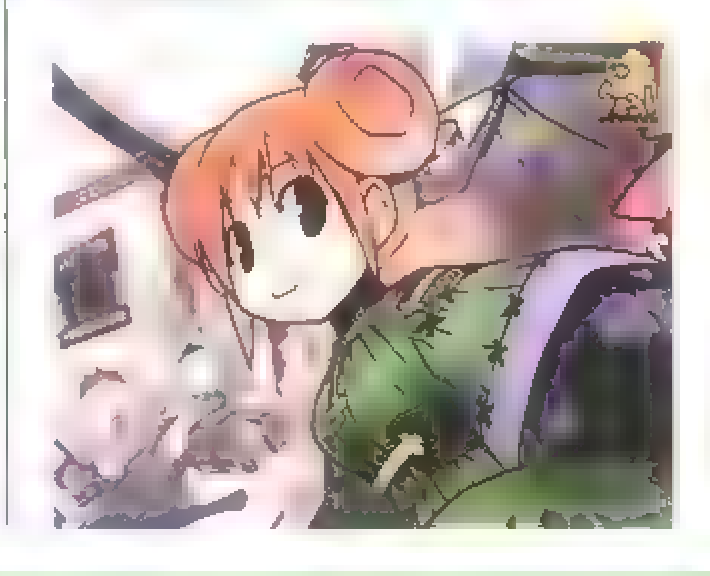
技能調整

為了明確區分範圍攻擊及非範圍攻擊的技能，因此調整技能樹狀圖如下：

火風暴	火柴棒5級	火柴棒1級
冰柱術	冰劍術5級	冰劍術1級
火柴棒連擊	火風暴5級	火柴棒5級
狂暴火精靈	火精靈5級	火柴棒連擊5級
冰暴術	冰柱術3級	冰劍術5級
凍結術	冰凍術5級	冰暴術5級

強化祭司攻擊技能

為了加強戰鬥力的不足，戰鬥所使用之讚美技能最高等級提升到10。



官方網址：http://www.sealonline.com.tw/

＊CPU　800 MHz以上　＊記憶體　256MB　＊硬碟　1GB以上
＊顯示卡　GeForce 2以上　＊光碟機　4倍速以上　＊音效卡　相容於DirectX之音效卡

(3) 牽引輔…維持(使用)時間增加

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
保護術	65 秒	95 秒	125 秒	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	305 秒	335 秒
祝福	65 秒	95 秒	125 秒	155 秒	185 秒	215 秒	245 秒	275 秒	305 秒	335 秒

(4) 提升鐵匠致命一擊技能之命中率

等級	1	2	3	4	5
命中率	+10	+20	+30	+40	+50

新增對打功能

對打規則

1. 當玩家 A 按下 shift+ 滑鼠左鍵，點選玩家 B 時，就可進入對打申請狀態。
2. 在接受申請的十秒鐘內，玩家B以同樣的方式反擊，對打狀態就成立。
3. 對打狀態成立後，當 B 玩家尚未接受的時候，如果 A 玩家再次的攻擊 B玩家的話，就會呈現惡意PK狀態。(目前並未允許惡意 PK 的情況)

對打符號


申請對打狀態


對打狀態


PK 狀態

對打畫面



重要須知

(1) 對打時所減少的傷害數值是一般打怪時的一半。
(2) 不可雙重對打（對打僅限1對1，PK 則可多人同時進行）。
(3) 在對打或 PK 狀態時，玩家不可移動至其他的地圖，或者是跳回選單畫面。
(4) 對方使用 combo 攻擊時，角色不可移動(遠距combo例外)。
(5) 使用 combo 來抵擋對方的 combo 是可以的。

新增地圖與怪物

獅子城往南將會新增兩張地圖，暫譯為「紅色沙漠」，可以分為東部和西部。獅子城往南可以進入東部地區，或是由邊境可上游可以進入西部地區。在這裡，有 10 隻 160 級以上的新怪等著高等玩家來挑戰。以下怪物名稱為暫譯，實際名稱請以遊戲內容為主。

毒柏翰啦

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	水	[illegible]	[illegible]	806

邪翼鳥人

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	164	無	[illegible]	831	821

哈比龜小弟

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	166	金	[illegible]	1107	854

丹星翰啦

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	水	[illegible]	[illegible]	851

阿姆斯壯

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	172	土	82540	[illegible]	[illegible]

惡魔的手掌

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	175	土	[illegible]	[illegible]	920

哈比龜

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	179	金	[illegible]	1116	889

埃及王子

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	180	無	82450	[illegible]	860

精裝凡賽斯

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	182	無	[illegible]	[illegible]	893

八岐蛇妖

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	無	[illegible]	[illegible]	957





新年快樂！全新的一年，深受玩家歡迎的《E1》也將有重大改版問世喔！接連而來的活動樣樣要玩家滿載而歸！還有即將陸續開放的各項新功能，保證讓玩家耳目一新！

GAME INFO



製作開發 WEMADE、Actoz
代理發行 智冠
遊戲售價 月費 點數
遊戲類型 線上RPG 語言版本 繁體中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

新春活動搶先報

還記得去年農曆新年期間，《E1》年獸大軍偷襲各大村莊嗎？今年，牠們改變策略埋伏在奴瑪遺跡裡，蓄勢待發準備捲土重來！由谷皿年獸王領軍，準備再次奇襲村莊，玩家們可要準備接招囉！2/4起至2/7止，為期只有 天，獻上玩家最愛的經驗值和掉寶率雙倍！沒有任何條件限制，玩家們一定要把握機會！而在2/7維修後，年獸大軍出現了！一般年獸會不定時出現在「新手村莊」，而強化年獸以及谷皿年獸王，則會埋伏在奴瑪遺跡一、二層。年獸們被擊殺之後，便會隨機掉出紅包、高等技能書、精品武器、稀有戒指以及高等道具…等，但也有可能會拿到空的紅包袋。


年獸王

改版重大事項

新武器、新版圖，玩家最盼望的兩大改版要素，《E1》將一次全部滿足大家！49級的至尊高等武器、如夢似幻的雪原地區開放，保證讓玩家耳目一新！



待望鎮魔　所需等級 49（高級）

重量	準確	持久力	魔法力	攻擊力
16	7	18	6-9	9 20



待望名川扇　所需等級 49（高級）

重量	準確	持久力	精神力	攻擊力	神聖
32	3	26	4-8	8-20	5



待望幽冥　所需等級 49（高級）

重量	持久力	攻擊力
95	35	8 33



夜魔嗜魂　所需等級 42（高級）

重量	持久力	魔法力	攻擊力
16	18	6-8	6-20

夜魔龍紋劍　所需等級 42（高級）

重量	準確	持久力	精神力	攻擊力	神聖
37	3	26	4-7	7-22	5



夜魔屠龍　所需等級 42（高級）

重量	持久力	攻擊力
100	35	5-34

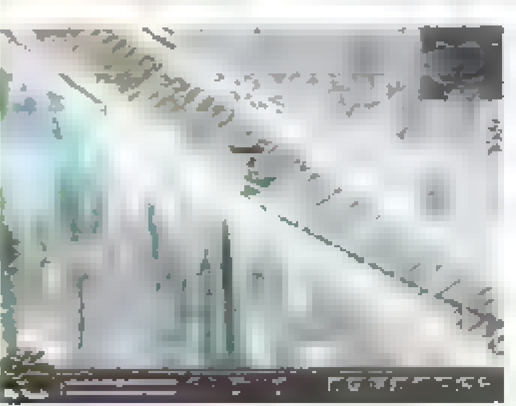


般若井中月　所需等級 34（高級）

重量	持久力	攻擊力
54	23	10-25

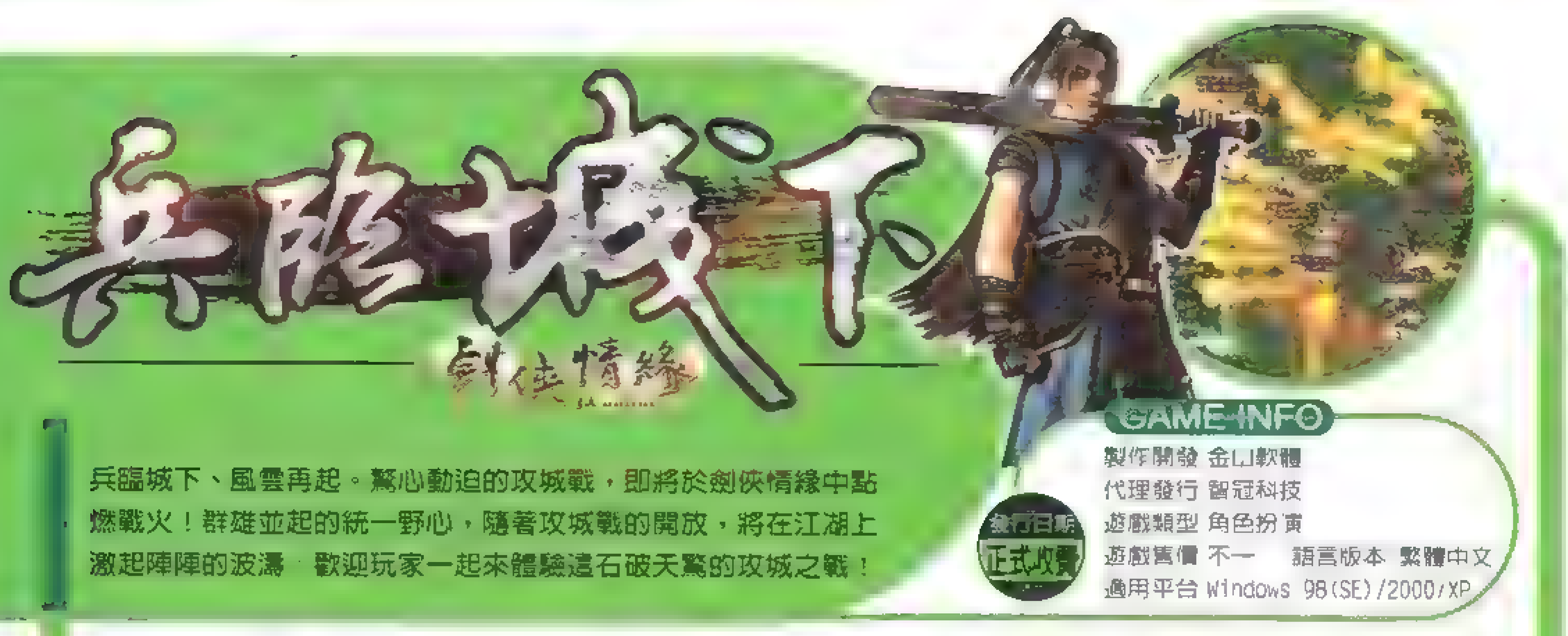
雪原地區搶先看

黑漆漆的迷宮、沙漠、總是透露神秘氣息的《E1》版圖，又有新突破了！全部為白雪所覆蓋的雪原地區，雖然仍在開發階段，但全新的視覺震撼，不但要滿足台灣玩家對於雪地的想像，更可充分體驗冬季情趣！



官方網址 http://ei.gameflier.com/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU Celeron 433 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 2 5G ＊光碟機 8倍速光碟機
＊顯示卡 Directx 8 0以上3D加速卡 ＊音效卡 Directx 8 0以上須支援Directx Sound



兵臨城下、風雲再起。驚心動迫的攻城戰，即將於劍俠情緣中點燃戰火！群雄並起的統一野心，隨著攻城戰的開放，將在江湖上激起陣陣的波濤。歡迎玩家一起來體驗這石破天驚的攻城之戰！

GAME INFO

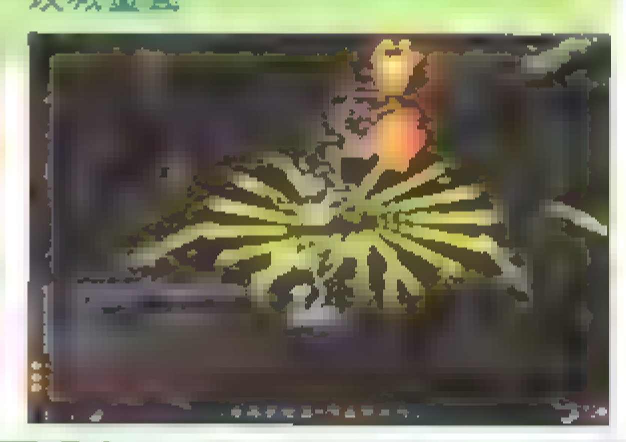
發行日期 正式收費

製作開發 金山軟體
代理發行 智冠科技
遊戲類型 角色扮演
遊戲售價 不一　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98(SE)/2000/XP

兵臨城下 攻防戰

想要參加攻城戰的玩家，需要先參加擂台賽，來決定出參加攻城戰的幫派，只要是擂台賽的優勝者就可以以攻城方參與攻城戰，而在攻城戰中獲勝者就可以成為太守，調整城市的稅率。玩家請先在新手村與攻城戰接頭人對話傳送到幫會擂台戰的比賽場地。比賽是採用淘汰賽的方式，勝者進入下一輪比賽，往參加攻城戰的資格前進一步——一次能夠上場的幫眾，只能有16人，所以可說是各個幫派都是精銳盡出！最後獲勝的幫派，就成為第二天攻城戰的攻城方。若該城市無太守，則該幫派幫主自動成為太守。當你如願參加了攻城戰之後，要怎麼攻城呢？攻城主要分為二個階段，一個是在城外，一個是在城內。

攻城畫面



第一階段：城門攻防戰

這個階段攻方需要攻破守方的城門才能進入城內，每個城有3個城門，攻方可以選擇任意攻打其中的一個或幾個城門。

[illegible]，雙方都可以使用輔助工具

第二階段：城市攻防戰

這一階段的目標主要是城中的三個蟠龍柱，龍柱有一定的生命和陣營。最初石碑與防守方處於同一陣營，當攻方將石碑的生命值打到降為0時，石碑的生命會回滿。同時變成與攻方處於同一陣營。這時，守方可以再次攻打龍柱。

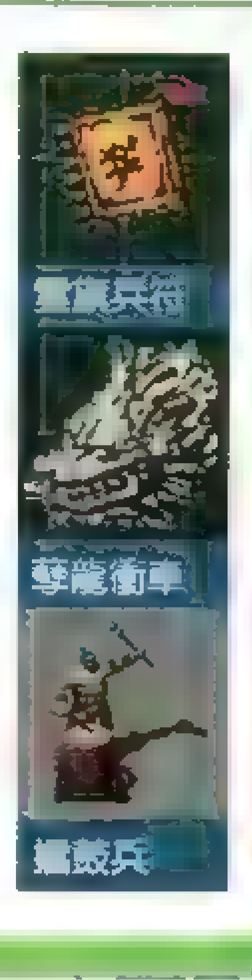
[illegible]個階段，攻方不可使用攻城工具

只要攻方在同一時刻把三個石碑都變成己方陣營，或是，在攻城戰時間結束時，攻方陣營的石碑數量多於守方陣營的石碑數量，則攻方獲勝。否則，守方獲勝



善用道具 攻守順利

而在攻城的時候，雙方都可以使用道具，來幫助自己那一方攻守更為順利。比如令牌是可以讓攻方或守方的人員增[illegible]兵的道具。蟠龍衝車使用後可組裝成一台攻城撞車自動攻擊指定敵方城門，在城門外混戰時，是個實用性相當高的道具喔！雲旗兵符則是使用後可以派遣一名輔助士兵，在戰場上揮揮旗子，為周圍我方夥伴恢復生命和內力。這些道具，不論是攻方還是守方，都為雙方帶來更大的效用和幫助，讓雙方在攻守城時，能夠更快速、更順利。但最重要的還是在於玩家本身，必需要和其他幫眾合作無間、互相扶持、並肩作戰，才是贏得攻場的最佳保證！

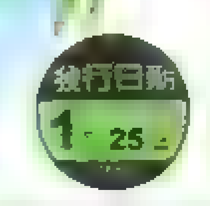


SYSTEM REQUIREMENTS
* CPU PIII 500　* 記憶體 128MB　* 硬碟 1.5G　* 網路 56K Modem
* 顯示卡 DirectX9 相容顯示卡，16MB 顯示卡記憶體　* 音效卡 DirectX9（繁體中文版）相容音效卡



瘋狂樂翻天

大蕃薯遊戲網戰於1 25推出由電玩精靈　李佳豫，代言家庭娛樂新勢力的大蕃薯麻將館遊戲光碟組合。讓你馬上開局，馬上玩！此次推出的大蕃薯麻將館，延續最受玩家歡迎的麻將樂翻天，再版全新《瘋狂樂翻天》！！除了原本緊張刺激的幸運之星拉霸，及點數全部歸零，《瘋狂版》遊戲方式更添加了「財神」、「衰神」、「機會」、「命運」功能。

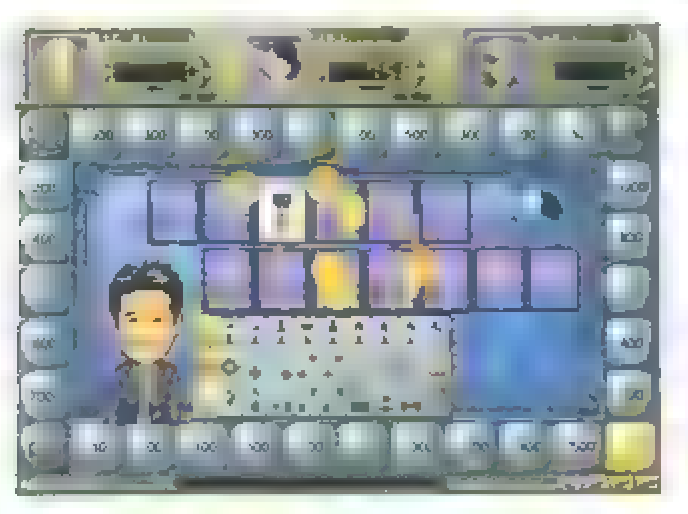


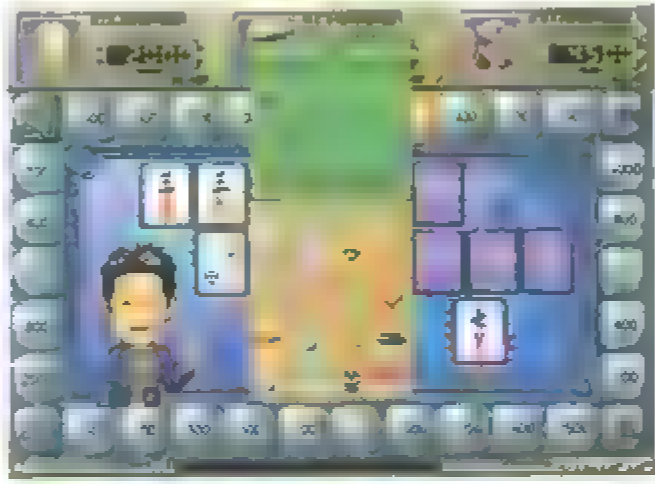
GAME INFO

製作開發 鉅崴
代理發行 鉅崴
遊戲類型 線上休閒軟體
遊戲售價 77元　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 95 98 ME/2000/XP

麻將至尊 等你挑戰

麻將，是中國悠久傳統的文化產物。其前身應該是明朝萬曆年間所盛行的「馬吊牌」，後來隨各地民情、風氣的演變，漸漸發展成不同的派派。今日最盛行的莫過於「台灣麻將」、「香港麻將」、「日本麻將」、「上海麻將」等數類，各有各的玩法，如今大蕃薯遊戲網戰推出之，《瘋狂樂翻天》更讓您多一選擇，規則易懂、易上手，遊戲時間短而更柔和緊，遊戲規則自己定，要玩多久、幾人玩、玩多大！讓您更自由的當老大！《瘋狂樂翻天》是一款由二～四位玩家猜出已聽牌的麻將牌值及所聽牌值，並利用輪盤決定玩家此輪可獲得的彩金或暫停一回合，也許所有獲得的彩金在一夕之間全部歸零。遊戲結束後，由猜中聽的牌最多者為贏家。公平性高、乾淨俐落、講求技術、運用心思和其他玩家連線對戰，不會佔用您太長時間，大蕃薯遊戲網戰絕對是你的最佳選擇！隨時上網隨時開戰！！









讓電玩精靈　李佳豫帶你進入[illegible]

金雞大回饋

除麻將遊戲外，網站上所有超人氣遊戲完全收錄光碟片－「買一館送三館」，還有麻將、棋類、益智等50餘款遊戲，任你歡樂無限制！愛玩什麼就玩什麼，讓你玩到手軟！只要薄薄一片，讓你玩透透，就怕你不來。網路成千玩家等你來鬥陣ㄍㄚ丶牌技，內含帳號免費送你直接上線大車拼！大蕃薯遊戲網戰回饋玩家慧眼獨具，獨家PLUS！再將熱門麻將單機遊戲一次讓你全部擁有，不用上網也可自己玩大蕃薯。



SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　PII 233　＊記憶體　64MB　＊硬碟　2GB　＊光碟機　4倍速光碟機
＊顯示卡　支援DirectX7.0以上之顯示記憶體4MB以上之顯示卡
＊音效卡　支援DirectX或與其100%相容之音效卡



結合美少女夢工場一二三代的絕妙黃金合輯!!
PRINCESS MAKER 1·2·3
綺麗版
Princess Maker
15th Anniversary
慶祝 美少女系列
發行十五週年
特製一代二代之
綺麗版全面重繪
提昇解析度到
800X600 全彩
並附贈 美少女
三代『夢幻妖精』
美少女夢工場 1·2·3
PRINCESS MAKER 1·2·3
綺麗版
NINELIVES
G1002426
GAINAX
GeneX
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw/
精訊資訊
紀念發行十五週年
限量贈送 以美少女二代結局
製作的撲克牌，與前作
二代撲克牌相互輝映
與您成套典藏!!
©NINELIVES Inc. Illustration: Takami Akai.
©GAINAX / GeneX ©2004 Kingformation Co.,Ltd
under license from NINELIVES Inc. and GAINAX.

古代兵器＝蘿莉？



在這個世界有個傳說，那就是在很久很久以前包括現在的王族彼此相互競爭的七大氏族，曾因為古代兵器「マクリウム」而大打出手！不過現在想爭奪那古代兵器的風氣依然沒有改變，「サンテルマ王國」更是頒佈了一項條文，只要有人找出那古代兵器便可以和公主ーディアーナ結婚！而這項條文一頒佈，果然蔚為風潮，許許多多的貴族全部爭先恐後的往遺跡邁進，而公主的青梅竹馬亦也是見習的宮廷考古學家ー主角ケーノ，也[illegible]了，大概是命運的安排吧！

那傳說中的古代兵器竟被主角給找到了，不過令人百思不解的是，那古代兵器竟是一名蘿莉，雖然主角有點半信半疑[illegible]，女孩給帶到公主面前，不過公主怎麼也不相信，這樣子的小女孩竟是傳聞中的兵器，因此主角不但沒有[illegible]，不過不久之後，隨著第一次「災厄」的出現，便讓眾人了解到，主角所說的一切，都是真～



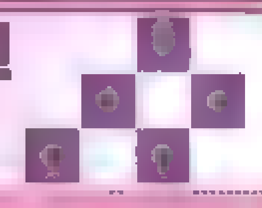




撰文 邪騎士

繼《風の繼承者》之後，山本和枝老師所率領的Studio e.go！公司又推出了本作《ひとがたイン》：話說回來，本作和《風の繼承者》的出版日期僅僅只差了短短的一個月，和平均一年只出一套遊戲的許多遊戲公司相較之下，山本老師所帶領的公司可說是一家產量相當大的遊戲公司　不過有別於前幾作，本作可是Studio e.go第一套ARPG喔！

GAME INFO



製作開發	Studio e.go！
代理發行	Studio e.go！
遊戲類型	ARPG　遊戲售價 ￥9240（含稅
發行版本	日文/DVD-ROM x 2, CD-ROM x 4
適用平台	J-Win 98 ME 2000/ XP

Studio e.go！的首套AVG作品

本作的玩法有點類似橫向捲軸的動作遊戲，玩家在戰鬥的時候大半都會和可愛的小女主角一起戰鬥，有時必要的話還可以讓小女主角騎在肩上進行較為強烈的魔法攻擊！在遊戲的時候除了主路線之外，還可以到博物館接一些支線任務，讓玩家除了可以在享受主路線時更可以接一些小任務來玩玩，而且隨著支線和主線發展也會對後期劇情有所影響喔！所以說喜歡到處闖闖的玩家可千萬別錯過。





Studio e.go！的遊戲史

不知道有沒有讀者算過自從Studio e.go！成軍以來短短的五年裡，他們一共出了多少套作品？讓邪騎士告訴你們，如果不算重製版及改版的話，至今以來再加上本作正好25套（如果要算重製及改版的話，3～40套應該是有了），所以說Studio e.go！這家公司平均一年至少有4套以上的遊戲問世，其中有六套左右的遊戲是AVG成份較重，兩套則是養成的味道較重，至於剩下來10多套則是戰略性質比較重，因此嚴格說起來，山本老師的這家公司可說是靠RPG和SLG類型起家的！不過要是談到ARPG類型的本作，倒是大姑娘上花轎頭一遭，不知道是否也能像招牌的戰略遊戲一樣，吸引眾玩家的心呢？就讓我們拭目以待吧！不過希望本作不會讓滿懷期待的玩家失望，更別像當初有點ARPG味道的《VAGRANTS》一樣，不僅[illegible]，[illegible]大受[illegible]，讓許許多多的玩家[illegible]聲載道

SYSTEM REQUIREMENTS | *CPU P3-500 *記憶體 128MB *硬碟 未定 *顯示卡 DirectX8 1對應 *光碟機 DVD16倍 *音效卡 PCM對應

遊戲人物介紹



主角在遺跡之中所發現到的幼女型古代兵器，同時她也是對付「災厄」的為一方法。由於記憶喪失的緣故，讓人有種未經世事，天真浪漫的感覺；不過隨著玩家的選擇和遊戲的進行，她便會有所成長的。



財寶獵人，因為工作的關係常常女扮男裝，是名使用火藥和槍械的高手，嚴格說起來可算是主角工作上的勁敵，不過有時兩人也會相互協助啦！彼此歷年來的競爭，雙方的勝率可說是五五波。

主角的青梅竹馬亦也是サンテルマ王國裡的第一公主，光從外表來看她端莊的儀態的確有著一國公主的威嚴，可是實際上她卻是一名個性相當耿直的小姑娘，而且用劍或空手格鬥完全不亞於主角，對於相當不自由的公主身份感到相當的不滿。

從建國前便一直居住在這片土地上的亞種人少女，有著綠色的眼睛和頭髮，以及類似狐狸的耳朵及尾巴，相當的沉默寡言，但卻也有著非常頑固的一面，以某種角度來說，她可以算是主角的表親。

サンテルマ王國裡的宮廷魔術師，同時也是養育主角如同親人般存在的大姐姐，在眾人眼中她是個多才多藝的才女，但回到了家中卻是...。



繼續父親的遺願而成為考古學家的少年，擁有相當少見的綠色頭髮及眼睛，個人認為自己是屬於頭腦派的人，常常奔走在各地遺跡之中。





美少女的美少年

其實日本歷史上有相當多這種「男生女相」的美少年，譬如 大名鼎鼎的日本戰神源義經。本作的男主角宮小路瑞穗(爆！連名字也像女生)就是這種男生女相的美少年，因為祖父的遺囑，所以必須女裝進入女校就讀，而又由於家裡算是貴族家庭，因此家庭教育也是相當出色，文武雙全的教育下，加上嬌羞的神色…唔…糟糕，筆者越寫越想…)，因此在學校裡是非常受歡迎的「大姊姊」，其實獵物在野獸之中的第一要務就是「如何隱藏自己不讓野獸發現」，如果讓野獸發現顯眼的獵物的話，那被吃掉也只能怪自己蠢了，讓我們為可憐又可愛的瑞穗合掌…。

女校的生活

或許對很多男生而言，進到女校裡是件很令人嚮往的事吧。光是一般的校慶園遊會活動已經很令人小鹿亂撞了，更不用說是在裡面「就讀」了，不過請想清楚一件事，現在你的身份是「弱勢族群」、「男扮女裝」，這樣還能多High？被發現的話就如同完全暴露在野獸群中的獵物了啊！更不用說其他可能的後果。不過好歹瑞穗也撐了幾年了，這次的危機在學校舉辦「Elder Sister」的選美活動，對於好歹撐到現在的瑞穗，這個劫是怎麼也躲不過了。加油吧，瑞穗君！





不知道各位讀者的身邊可有些長得很秀氣很可愛的男生？這種男生，在女孩子間通常很容易受歡迎，不過大概也不太容易被當男生看待吧(笑)，如果不只外表，連個性都頗像女孩子的話，那真的就是在女生堆裡當姊妹的份了。如果今天這樣的一個男生喜歡上姊妹淘中的其中一位，這可是相當困難的場合啊…。

撰文：羽葉

官方網址：http://www.caramel-box.com/

GAME INFO

發售日期 01月28日

製作開發	BOX
代理發行	BOX
遊戲類型	AVG 遊戲售價 ¥9240（未稅8800
發行版本	未定
適用平台	J-Win 98, ME,2000/ XP

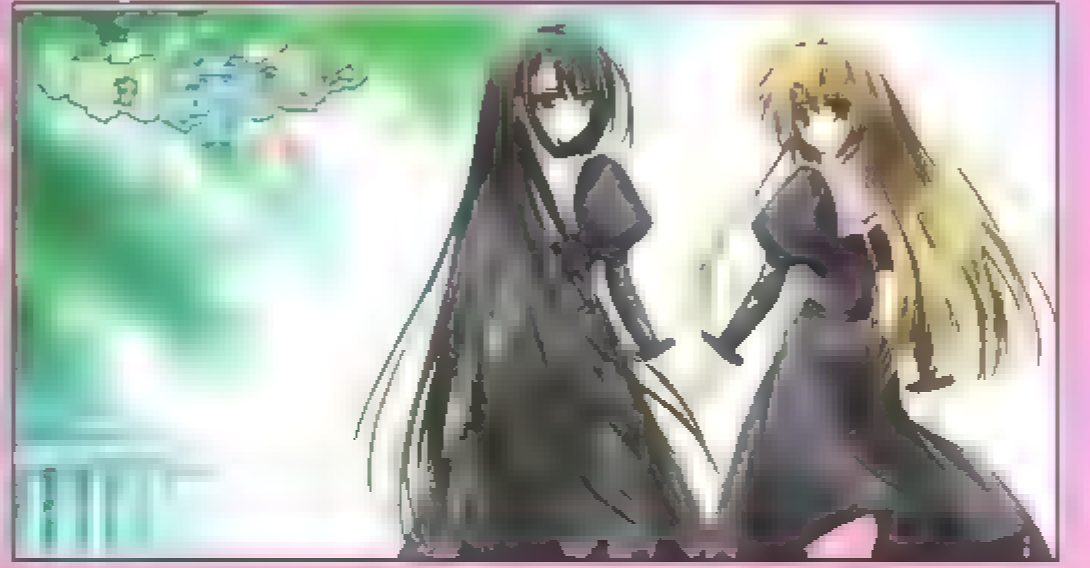
女生們的手帕交

同性之間的友誼，往往不亞於異性之間的感情，可是從同性的友誼發展為異性的感情，其實多少有些 [illegible] 性戀的味道，君不見許多 [illegible] 為自己變成同性戀了，聽說美台勇是女孩子 [illegible] 的感覺絕對是「還好我不是同性戀」（笑）[illegible] 這樣的，其實本作的GL味極濃厚，只是因為加入了「男扮女裝」這個趣味，因此在GL風之下還隱隱帶有一種「秘密不能被發現」的樂趣在，究竟「Elder Sister」活動的危機要如何渡過？跟自己告白的女孩子們要如何應對？該怎麼對自己喜歡的女孩子告白？令人煩惱的事真的相當的多啊！



其他的一些小東西

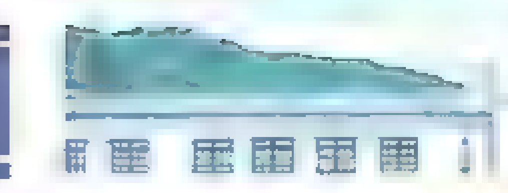
首先，光是標題就書中隱藏了點趣味在，雖然算是寫成「処女はお姉さまに恋してる」處女愛著大姊姊，但是標題的是「おとめはボクにこしてる」少女愛上我…在這種地方也有這種玩笑，另外是本期出刊的時候大概還要過個幾天本作才上市，不過在官網上早就有預告、體驗版開放下載了，如果等不及的可以快點去官方網站瞧瞧。



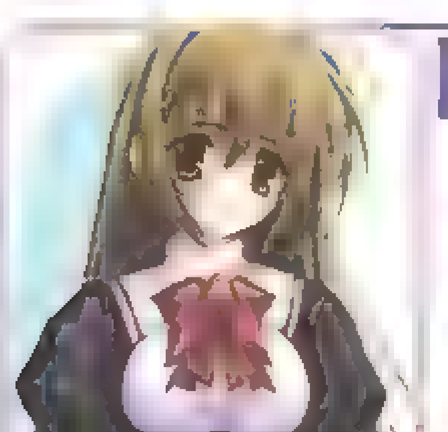
SYSTEM REQUIREMENTS

CPU	500MHz以上(推薦800MHz以上)	記憶體	128MB以上(推薦256MB以上)
顯示卡	800x600 16bit以上	光碟機	DVD16倍
音效卡	PCM音源		

遊戲人物介紹







宮小路瑞穗

美少女顏的男主角，依照祖父的遺言轉學進入惠泉女學院就讀。由於生於財團負責人的家庭，因此自幼便受了相當菁英式的教育，除了禮儀之外，也會一些防身的武術，不過個性卻有些內向。文武雙全的表現，讓他成為學園中最受歡迎的「大姊姊」，但是看來他似乎對這點也相當的困擾。



梶浦緋紗子

從校長那聽到了瑞穗的事，而擔任他們導師的女老師，負責的科目是古文，總是笑臉迎人，也如同外表表現的一般有著乾脆的個性，經常從她的唇中爆出危險的詞語。對事情總採取果斷的態度眺望全局，沉著應對的背後，似乎跟她過去發生過的什麼事有點什麼樣的關聯。

十条紫苑

瑞穗的同學，高挑的女性，是原為豪族的十条家獨生女，但是並沒有貴族那種不可一世的架子。穩重而神秘。正當這麼想著的時候突然被嚇了一跳！慎重的性格，在瑞穗遇到危機的時候就如同海中的救生艇一般，不過又有些愛惡作劇，與瑞穗不可思議的友情正在發展著。

嚴島貴子

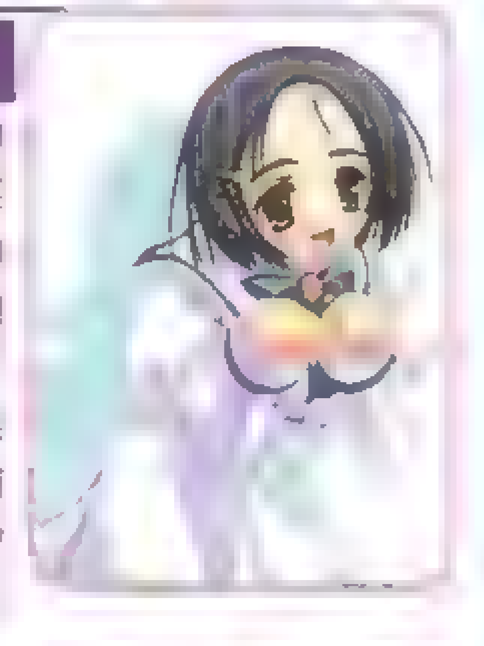
擔任學生會長的才女，自從瑞穗轉學過來後感覺自己開始不受重視，因此基於反動經常與瑞穗對立。因為家中的一些因素而很討厭男生，而且在無意識下覺得瑞穗有些男性的感覺，有若干的被害妄想症，經常突然的就陷入自己幻想的世界中。此外，跟まりや從小時候就關係很差，這也是敵視瑞穗的眾多複雜原因之一。





御門[illegible]

瑞穗的青梅竹馬，會對穿到瑞穗的女裝覺得十分滿足的女孩子。瑞穗依照祖父的遺言進入女校也是由她作掩護入校的。田徑社的成員，外向且有點小任性，由於這種個性所以經常會硬拖著瑞穗做些自己想做的事，不瞻前不顧後的任意為之，不過又由於相當了解瑞穗的個性，在瑞穗心中的地位是個很好的參謀者。



高島一子

表情總是開朗的笑著的可愛的女孩子，有點奇異的想像力過剩，經常陷入自己的想像中然後說些有的沒有的，然後讓聽的人一臉疑惑。因為某個原因在瑞穗他們的宿舍出現，在一貫開朗的性格底下也有纖細且良善的一面，很在意別人的感受並且有著溫柔的個性，不論什麼情形都不會退縮跟誇張的動作是魅力的來源。



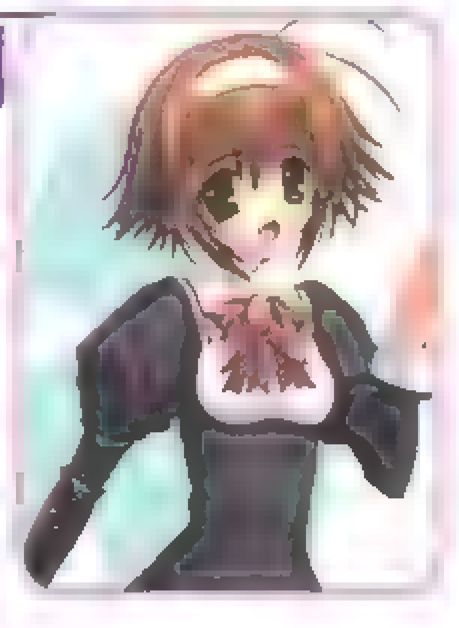
周防院奏

由於身體不好而非常喜歡看書、戲劇、電影的宿舍裡的學妹。隸屬於話劇社，由於身體的病症與天生就有些東落落西落落的個性，因此通常無法擔任什麼重要角色，她也正為此煩惱著。在宿舍中時常有能幫到瑞穗的地方，對能幫到姊姊的忙而感到很高興。有著「就是這樣喔」的有點奇怪的習慣語尾，以及頭上綁著的大緞帶是註冊商標，其實是相當努力的人。



上岡由佳里

一直都開朗的向前看的個性，是まりや在田徑社的後輩，也跟奏住在同一棟宿舍的學妹。由於是一般家庭出身而由外部編入，對於能和惠泉其他的貴族學生平起平坐這件事嚮往之餘，也會想著搞不好其實自己並不能像她們一樣吧。但是內心部分有著比其他的女孩子們還更有女人味的地方，是個令人意外且不知道界限在哪的女孩子。



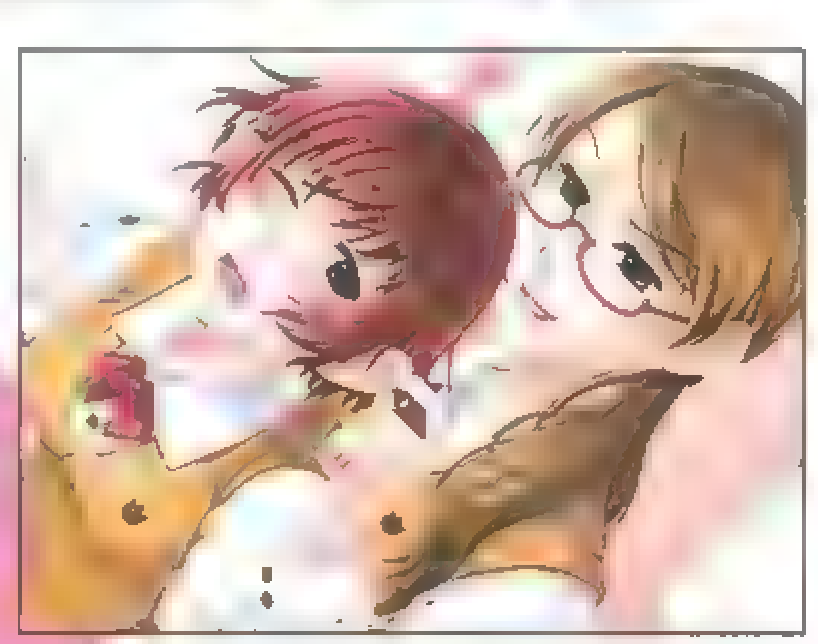


因為[illegible]所以回來

主角 大宮 達也，在大學畢業後成為了一名輔導人員，學成之後回到了過去就讀的學校「[illegible]學園」擔任校醫兼心理輔導老師的職務，表面上主角像是為了回饋母校，而自願擔任母校校醫的職務，但實際上是因為多年前學校發生過一次意外事故，[illegible]失去了[illegible]人 橘 ゆずり，[illegible]主角[illegible]年齡，為了彌補自己[illegible]ゆずり[illegible]，[illegible]人員[illegible]醫生[illegible]，避免相同的事再發生。

與劇中人物一起成長

故事中描述主角藉由心理輔導人員的特殊身份和立場與學生們互動，在輔導的過程中藉由人生經驗的交換，建立了彼此的信賴基礎，讓處於心靈危險之地的少女們重新找回自己，而故事中對於各角色豐富的個性及微妙的心情描寫，不僅僅是女孩們對主角的戀慕之情，也有女孩們之間純真友情的表現，並透過保健室這樣特殊的地方， 同感受主角從過去的悲傷和與這些心中也有陰影的女孩們的互動之中走出過去的陰霾，讓玩家可以一邊注意故事的發展，一邊與劇中人物一起成長。





撰文 勇者AAA

讀者們是否曾經回到自己過去就讀的學校看看呢？或許有些人現在還是學生，可能會覺得有什麼好看的，但像勇者這樣踏入社會脫離學園生活多年的人來說，學校真是令人懷念的地方阿，所以大家有空時不妨回一趟學校看看也好

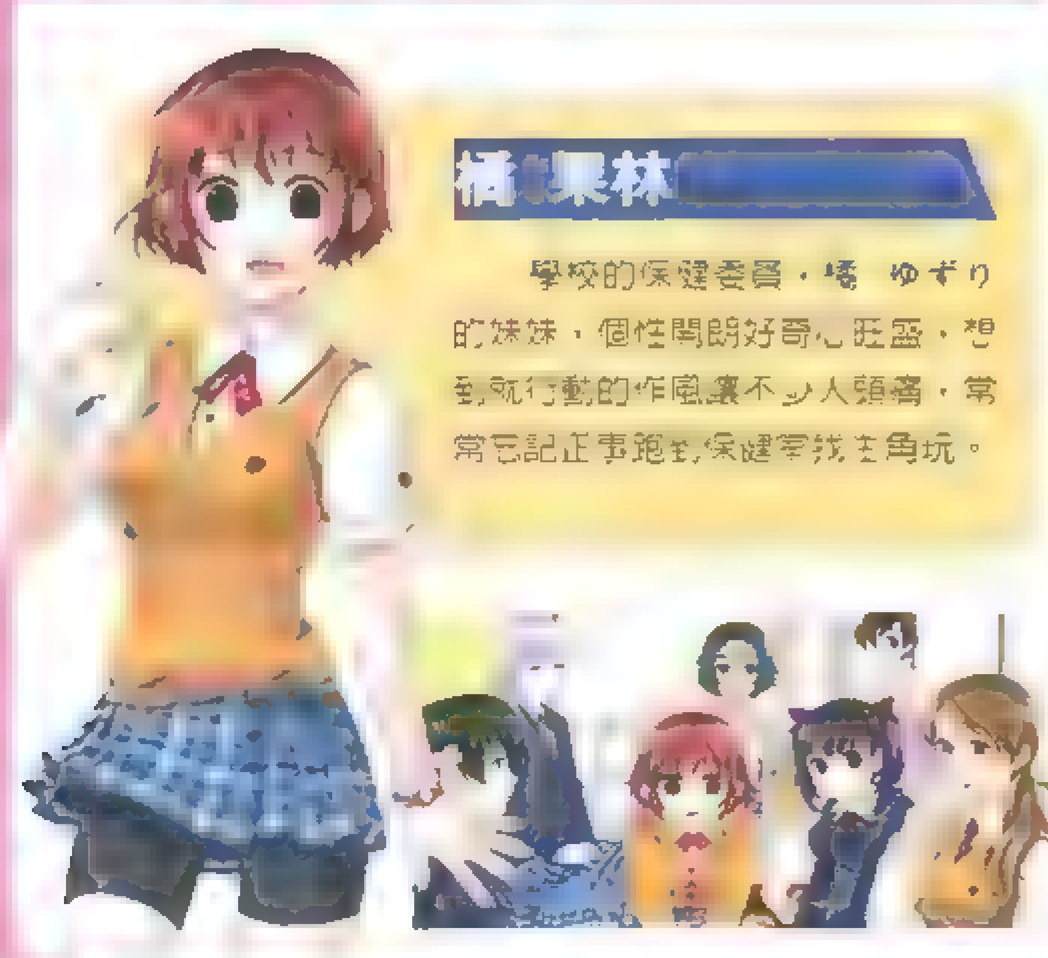
GAME INFO

製作開發	chuable soft
代理發行	chuable soft
遊戲類型	AVG 遊戲售價 ￥9 240
發行版本	日文/CD-ROM x 2
適用平台	J-win 98/ ME/2000/ XP

發行日期 01月28日

官方網址：http://www.chuable.net/main.html

遊戲人物介紹



橘 果林

學校的保健委員，橘 ゆずり的妹妹，個性開朗好奇心旺盛，想到就行動的作風讓不少人頭痛，常常忘記正事跑到保健室找主角玩。

橘 [illegible]

果林的姊姊，7年前一場意外而身亡，跟主角是同學，喜好天文觀測，在這裡只出現在主角回想之中。



＊CPU P3-500以上 ＊記憶體 128MB以上 ＊音效卡 Direct sound支援
＊顯示卡 DirectX8.0以上支援，8MB RAM ＊光碟機 8倍數以上CD-ROM

吉野

3年3班的班代表，果林的好友，別人眼中品學兼優氣質非凡的好學生，家中經營居酒屋的她由於常要面對酒醉的客人，使得個性有點畏縮膽小，一直期望自己能變得更有主見。

冠城 遙南

3年3班。果林的同學。不善與人交際，個性沈默孤僻，對於周遭的事很少關心，再加上身材矮小很少有人會注意到她，但自從與主角見面後，便開始有所改變。

神樂阪 月乃

2年1班，學園理事長的女兒，自幼體弱多病，皮膚白皙的她更顯病弱，保健室幾乎成了必去的場所，靠窗的病床變成她的專屬床位，這樣病弱的她相當羨慕擁有健康身體的人。

西原 翔子

2年1班，拳擊社的幽靈社員，皮膚黝黑的她在運動方面相當拿手，不過她對「努力練習」這回事倒是敬謝不敏，常假借病痛躲到保健室逃避練習，有著與年齡不符的早熟個性。

朱雪梅

2年1班，來自台灣的留學生，成績優秀的她利用獎學金到日本留學，由於人生地不熟的關係在課業上比一般人更努力，個性保守，一有事就容易害羞臉紅。

軍司 郁

2年1班的班導師身兼拳擊社的顧問，個性平易近人而且大方，但生起氣來卻相當恐怖，素有「士官長」的綽號，不過平常倒是很溫和就是，是主角的舊識。

はてなきそら

撰文：邪騎士

有許多人勞勞碌碌終其一生都不知道自己人生的目標為何，但也有人不顧性命，拼死拼活只為了完成自己的目標。常言道：「前者太過於盲目，人生無所適從；後者的人有目標比較幸福」，但邪騎士認為也不見得啦！只能說每個人都有自己的生活方式，現在沒目標並不代表未來也不會有，也許隨波逐流亦也是種幸福吧！



GAME INFO

製作開發	あんく
代理發行	あんく
遊戲類型	純愛ADV 遊戲售價 ￥9240(含稅)
發行版本	日文CD-ROM x 2
適用平台	J-win 98/ ME/2000/ XP

發售日期 12月17日


洋


官方網址：http://www.ankh-soft.com/

新米醫生的覺醒

好不容易結束醫生研修的主角，為了不想再受父母的擺佈，便一個人風塵僕僕的來到了「大洲ヶ丘總合病院」就職，在他任職的期間看到了許許多多的生、離、死、別，此時一種莫名的想法「我自己是為了什麼才要當醫生的呢？」油然而生，正當他一邊尋找問題的答案，一邊工作時，不知不覺的這困擾他許久的問題竟漸漸被作為醫生的那份使命感給取代了；不過日子一久，那份醫生的使命感，卻又為他帶來了一份更為苦惱的問題...。

遊戲人物介紹

廣瀨 美咲

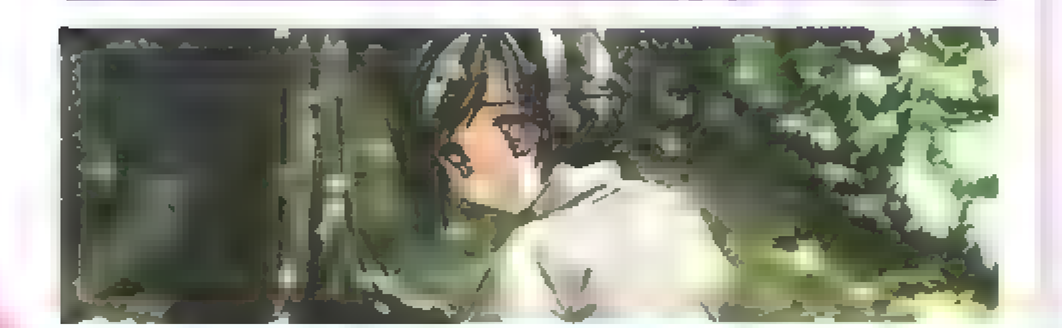


剛剛從護理學校畢業的新人護士，因為性格相當的明朗活潑又相當有包容力，所以可說是醫院中[illegible]

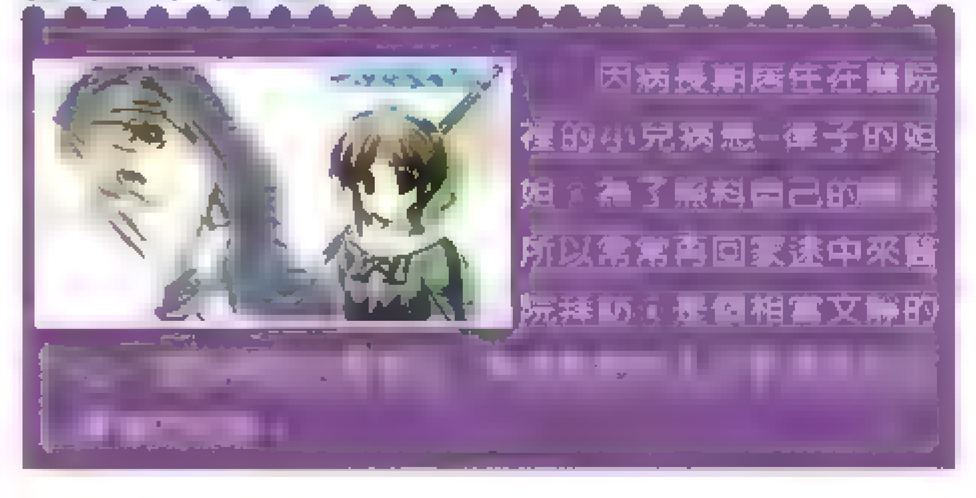
杉浦 綾



以達看護士資格為目標的少女，只要有她的存[illegible]的音符，對於主角對病患[illegible]抱著相當獻忠[illegible]

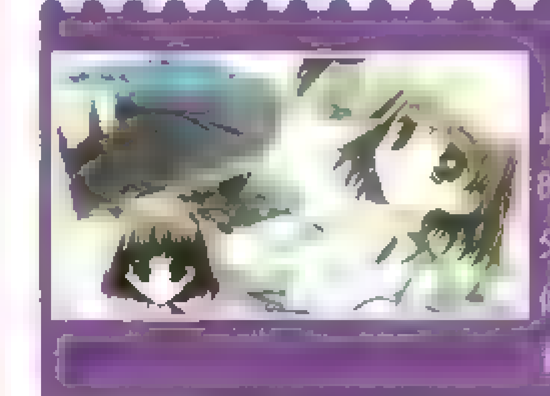


佐佐木裕惠



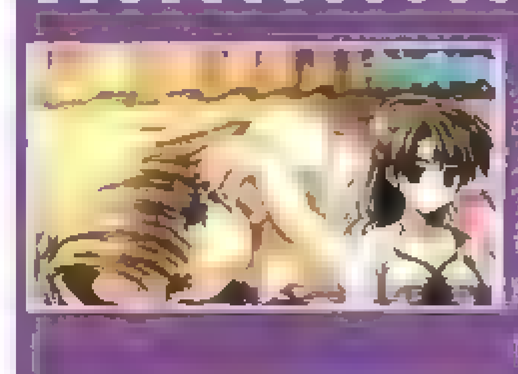
因病長期居住在醫院裡的小兒病患－律子的姐姐，為了照料自己的[illegible]所以常常再回家途中來醫院拜訪，是個相當文靜的[illegible]

佐佐木律子



因為生病所以不得不[illegible]時間都在醫院裡並沒有和外界接觸，和她對談的時候總是會給別人有一種比實際年齡幼小的感覺。

柿崎 詩音



[illegible]主角的戀人，自從主角在大學的時候兩人便開始交往，可是他們兩人的關係隨著主角在醫院裡工作的關係漸漸產生了變化。

三笠 繪梨奈



主角在醫院裡的上司，相當懂得社交技巧，總是能很圓融的處理一切[illegible]

*CPU PII-233 *記憶體 64MB *硬碟 800MB
*顯示卡 800X600 4VRAM以上 *光碟機 16倍以上 *音效卡 PCM







撰文：勇者AAA

各位是否有過打工的經驗呢？不論是否是為了家計而打工，還是在賺零用錢等等，總是會遇到各類形形色色的人吧，姑且不論遇到的人是討厭的還是喜歡的，其實能接觸到各類型的人其實還蠻有趣的，有道是相逢自是有緣，各位不妨就試著去接觸看看吧。

官方網址：http://www.ra-sen.net/

GAME INFO

製作開發 RaSeN
代理發行 RaSeN
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9.240
發行版本 日文/CD-ROM x 2
適用平台 J-win 98/ ME/2000/ XP

發行日期 01月21日

意外

主角－河本　雄樹是個平凡的高中生，由於家住的離學校稍微遠了點，所以每天上下學都以摩托車代步，一日，時間正逢學校第二學期開學的第一天，由於主角睡過頭，騎著摩托車的主角為了怕遲到便趕忙出門硬催下去，剛開始還蠻順利的，但是就在經過一間咖啡屋Cafe-AQUA前時摩托車突然打滑失控，就這樣一路衝進店裡，毀壞了不少店裡的東西，就這樣，為了賠償咖啡屋Cafe-AQUA的損失，主角答應老闆在店裡做長工以償還債務。在工作一段時間後，學校的文化祭活動也正緊鑼密鼓的展開，而身為社團幹部的主角也為了活動忙得不可開交，不過由於債務尚未還清打工的事根本無法請假，忙得兩頭不是人的主角頓時陷入了困境，不過因為這樣的忙碌主角也和周遭一同工作的女性們在相處上有了更深一層的交集。

本遊戲的舞台設定在現代的日本，一個距離熱鬧的市中心不到30分鐘車程的近郊，還保留著些許綠意的小鎮的街道上，在這裡人們也像大城市般分秒必爭忙碌的工作著，對於周遭的人事物總是冷漠以待，更別說是互相打招呼或交談了，而在這樣一個時光流逝飛快的街道上，卻有著一間可以讓人慢慢享受悠閒時光的地方，那就是咖啡屋Cafe-AQUA，一個讓人平靜、分享歡愉的地方。

遊戲人物介紹

◆豐野美樹◆



Cafe-AQUA老闆的女兒，個性輕浮而且自我中心，不過也因為如此，很容易跟任何人交上朋友，雖然自創的特殊風味紅茶在店中很受歡迎，但是對於料理方面卻完全不行，自稱自己是Cafe-AQUA招牌店員的開朗少女。

◆笠原希望◆

主角的同學，是個鮮少有笑容掛在臉上的女孩，雙眼總是冷漠的注視著周遭，也因此在學校裡交不到什麼朋友，總是喜歡待在人少的圖書館或是學校的中庭，是個不太愛說話的女孩。



◆友永有紗◆

主角的同學，在學校中擔任班長的職務，做事果斷明確，對自己和他人都相當的嚴格，對於不對的地方會嚴厲的指正尤其是針對個性有點散漫的主角，銳利的眼光讓旁人敬而遠之，是個一板一眼的女孩。



＊CPU　P3-800以上　＊記憶體　32MB以上　＊硬碟　1G以上空間　＊光碟機　8倍數以上CD-ROM
＊顯示卡　DirectX8.0a以上支援，8MB RAM　＊音效卡　Direct sound支援

遊戲發行表



單機遊戲發行表

動作類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
天網追緝令 [illegible]	利曲娜	未定	94年
聖殿武士	華義	[illegible]元	94年
王者之劍	華義	[illegible]元	94年
[illegible]	Aspyr Media	未定	94年夏季
[illegible]	冠捷 智冠	4[illegible]元	94年[illegible]月
超世紀戰警	利曲娜	[illegible]元	94年[illegible]月
被遺忘的國度 魔之石	英寶格	[illegible]元	94年[illegible]月
驅魔神探	英寶格	未定	94年[illegible]月
機器人歷險記	利曲娜	未定	94年初
Sid Meier's 大海盜！(中文版)	英寶格	[illegible]元	94年[illegible]月
閣樓遊戲 3：混沌邏輯	松崗	未定	94年[illegible]月
樂高版星際大戰	Eidos	未定	94年4月
教父	EA Games	未定	94年秋季

角色扮演類

新月傳說	智冠	[illegible]元	94年
末日危城 2	台灣微軟	未定	94年
新冰城傳奇（中文版）	英特衛	未定	94年
[illegible] 3	Strategy First	未定	94年
冰風之谷 II（中文版）	英特衛	未定	94年
天使惡魔大對決	智冠	[illegible]元	94年
武林[illegible]	智冠	[illegible]元	94年
[illegible]外傳中文版	英特衛	未定	94年[illegible]月
天使之白續集 威斯貝爾的迷宮（中文版）	美商藝電	未定	94年[illegible]月
舊共和武士 2	美商藝電	未定	94年[illegible]
[illegible]（中文版）	英寶格	[illegible]元	94年[illegible]月
星際大戰 舊共和武士 II	LucasArts Entertainment	未定	94年[illegible]月
魔晶傳奇（中文版）	英寶格	[illegible]元	94年[illegible]月
阿貓阿狗 2	大宇	未定	[illegible]年

即時戰略、策略模擬類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
獵殺潛航 III	英特衛	未定	94年
世紀三國	智冠	64[illegible]元	94年
簡單任務之鄭和下西洋	智冠	3[illegible]元	94年
[illegible]	華義	29[illegible]元	94年
新帝國時代 中文版	英特衛	未定	94年[illegible]月
戰慄 [illegible]之戰 中文版	英特衛	未定	94年[illegible]月
消防第6分隊	智冠	640元	94年[illegible]月
羅馬 全軍破敵	松崗	[illegible]元	94年[illegible]月
[illegible]	智冠	84[illegible]元	94年[illegible]月
阿帕契 [illegible]出擊	華義	84[illegible]元	94年[illegible]月
足球經理 PRO	光譜	未定	94年[illegible]月
王者世紀	英寶格	未定	94年[illegible]月
明星手札（中文版）	英寶格	[illegible]元	94年[illegible]月
三國群英傳 5	奧丁 智冠	[illegible]元	94年[illegible]月
PANZERS	光譜	未定	94年2月
The Great War 1914	光譜	未定	94年2月
光榮武士	英寶格	未定	94年3月
全面出擊 中文版	英寶格	未定	94年3月
夢幻飛機場 2（中文版）	美商藝電	未定	94年[illegible]
善與惡 2	美商藝電	未定	94年[illegible]
模擬市民 2 夢幻大學城 中文版	美商藝電	未定	94年[illegible]
世紀爭霸 2	[illegible]	未定	94年[illegible]
慾望城市（中文版）	英寶格	未定	94年4月
八年抗戰 2	[illegible]	未定	94年[illegible]月
世紀強權 中文版	英寶格	未定	94年12月
明星夢工廠 2	大宇	未定	95年

第一人稱射擊類

[illegible]			94年
The Punisher	英特衛	未定	94年
火線獵殺 2	松崗	1280元	94年
勇者無懼 [illegible]（中文版）	利曲娜	[illegible]元	94年[illegible]月
[illegible]	英特衛	未定	94年[illegible]月
[illegible]	光譜	未定	94年[illegible]月
星際大戰 共和突擊隊	LucasArts	未定	94年2月
死亡陰影 3	SEGA Europe	未定	94年2月
[illegible]	英寶格	[illegible]元	94年2月
戰地風雲 [illegible]	美商藝電	未定	94年Q1
[illegible] 4	[illegible]	未定	94年[illegible]
戰地風雲 [illegible]	美商藝電	未定	94年[illegible]
[illegible] 4	[illegible]	未定	94年春季
[illegible]戰場 中文版	英特衛	未定	94年5月
F.E.A.R. 突擊[illegible]	[illegible]	未定	94年[illegible]
[illegible]	英寶格	未定	94年12月

益智類

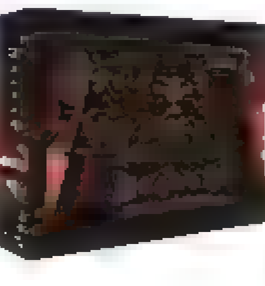
遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
明星大老二	智冠	299元	94年
[illegible]	智冠	249元	94年[illegible]月
明星麻將	智冠	349元	94年[illegible]月
大富翁之富貴人生	智冠	450元	94年[illegible]月

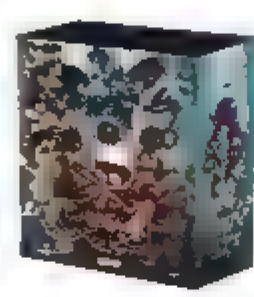
[illegible]

FIFA STREET 2005	運動	未定	未定	94年
Juiced	競速	未定	未定	94年
[illegible]	[illegible]	智冠	[illegible]元	94年1月
世界[illegible]第二賽[illegible]	[illegible]	華義	890元	94年1月
明星手札	養成	英寶格	未定	94年1月
校園[illegible]	[illegible]	光譜	未定	94年1月
[illegible]	[illegible]	英寶格	[illegible]元	94年1月
[illegible]	競速	智冠	[illegible]元	94年1月
[illegible]	[illegible]	英寶格	未定	94年3月
Memories Off ～それから	養成	光譜	未定	94年3月
[illegible]大聯盟 2005	運動	美商藝電	1090元	94年Q1

線上遊戲發行表

遊戲名稱	類型	發行公司	發行日期
RF Online	[illegible]	[illegible]	[illegible]
刀劍 Online	[illegible]	大宇	未定
To～[illegible]	[illegible]	未定	未定
[illegible]光 Online	[illegible]	[illegible]	未定
時空幻境 永恆傳奇 Online	[illegible]	NAMCO	未定
三國群英傳 Online	[illegible]	奧丁	未定
[illegible]騎士團 Online [illegible]的契約	[illegible]	[illegible]	未定
英雄無敵 Online	[illegible]	未定	未定
真 女神轉生 Online	[illegible]	未定	未定
[illegible]紀元	角色扮演	未定	未定
[illegible] Online	角色扮演	未定	未定
[illegible]地下城 [illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]戰爭	角色扮演	未定	未定
駭客任務 Online	角色扮演	未定	未定
大航海時代 Online	角色扮演	光榮	未定







線上遊戲產品包發行表

天堂II【貳章】盛事登場 DVD 版

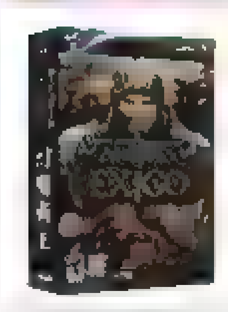
產品內容
1. 天堂II【貳章】DVD [illegible]
2. 天堂II【貳章】光彩盛年紀事100頁
3. 天堂II【貳章】限定紀念樂器克魯諾銅鼓一只
4. 31天包月儲值序號一組



Flyff 搖滾天空包

產品內容
1. 《Flyff》安裝主程式光碟一片
2. 遊戲安裝說明書一本
3. 布魯狠系列典藏集卡冊
4. 布魯狠典藏月卡350點

十二月已發行遊戲



幻魔霸主

- 發行公司 美商藝電
- 遊戲類型 即時戰略
- 遊戲售價 1090元
- 發售日期 12月1日




伊蘇六

- 發行公司 英特衛
- 遊戲類型 RPG
- 遊戲售價 980元
- 發售日期 12月13日



大富翁七遊寶島

- 發行公司 大宇
- 遊戲類型 益智
- 遊戲售價 660元
- 發售日期 12月2日

魔戒：中土戰爭

- 發行公司 美商藝電
- 遊戲類型 即時戰略
- 遊戲售價 1290元
- 發售日期 12月11日



信長之野望－天下創世(威力加強版)

- 發行公司 台灣光榮
- 遊戲類型 模擬策略
- 遊戲售價 850元
- 發售日期 12月3日



亞歷山大帝

- 發行公司 利迪娜
- 遊戲類型 戰略
- 遊戲售價 890元
- 發售日期 12月23日

銀河生死鬥：復仇祭

- 發行公司 美商藝電
- 遊戲類型 第一人稱射擊
- 遊戲售價 1090元
- 發售日期 11月13日



波斯王子：侍魂無雙

- 發行公司 松崗
- 遊戲類型 動作
- 遊戲售價 1280元
- 發售日期 12月12日



動物園大亨 2

- 發行公司 光譜
- 遊戲類型 模擬
- 遊戲售價 1190元
- 發售日期 12月10日



聖騎士之戰

- 發行公司 光譜
- 遊戲類型 2D格鬥
- 遊戲售價 599元
- 發售日期 12月25日

月期待



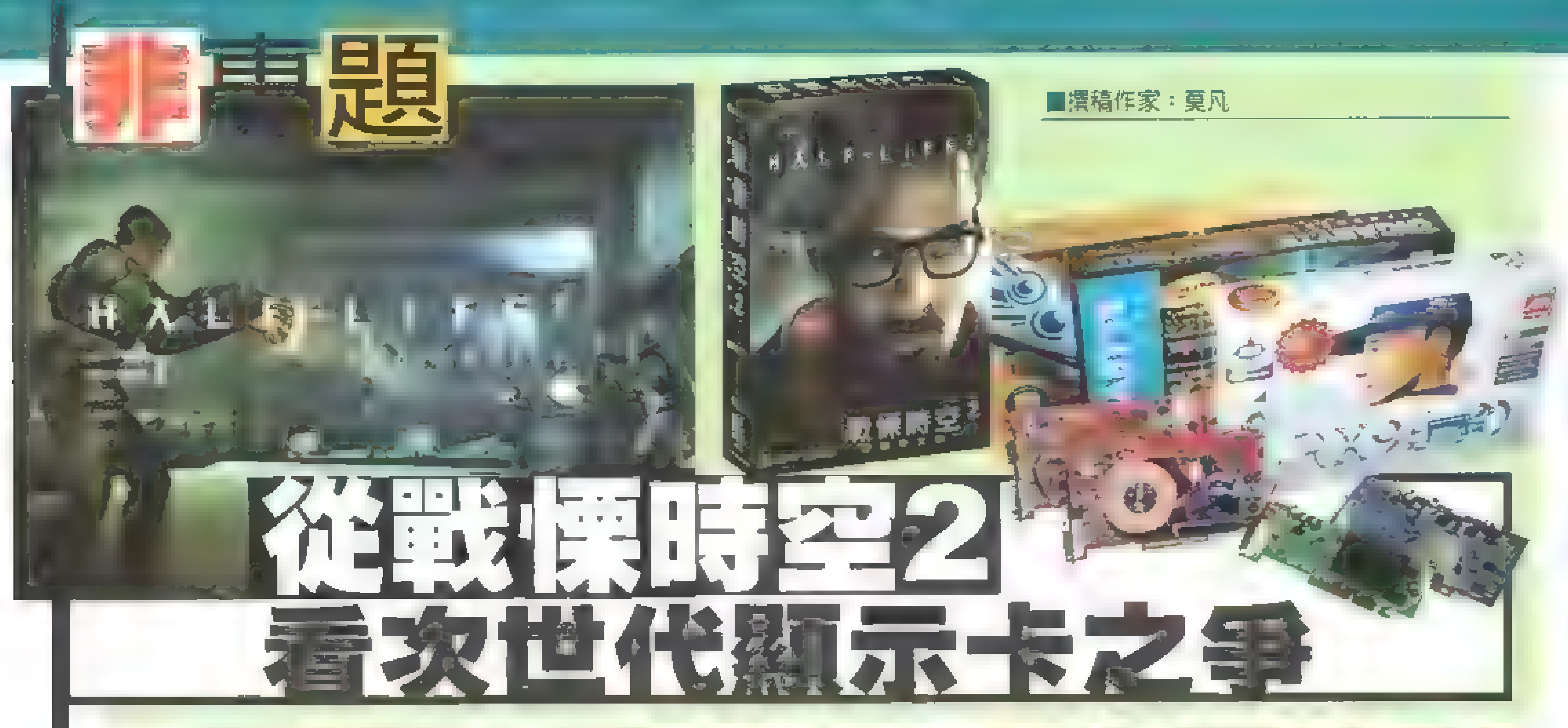
破曉之戰(中文版)

- 遊戲類型 戰略
- 發行公司 英特衛
- 遊戲售價 1380元

簡介




成功打、韓國、日本 國際市場好評不斷 全球累計暢銷百萬套的口碑保證
三國群英傳V 極的戰爭快感即將狂襲而來！
群英傳V
違的三國豪情、新的傳說即將展開！
暢銷百萬套的重量級三國戰略遊戲、華麗多變的人物造型、氣勢萬千的武將絕技、巧妙絕倫的計策謀略、經典名作如今再度甦醒、全新的升級進化、全新的戰爭體驗、2005年春季即將猛烈登場，敬請密切期待！

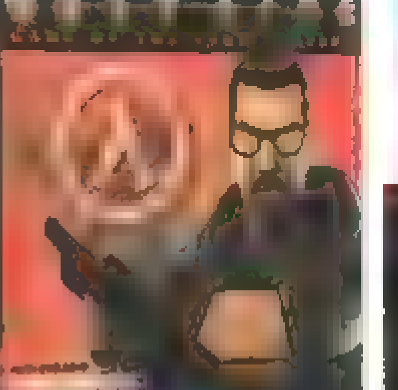


■撰稿作家：莫凡

從戰慄時空2看次世代顯示卡之爭

[illegible]

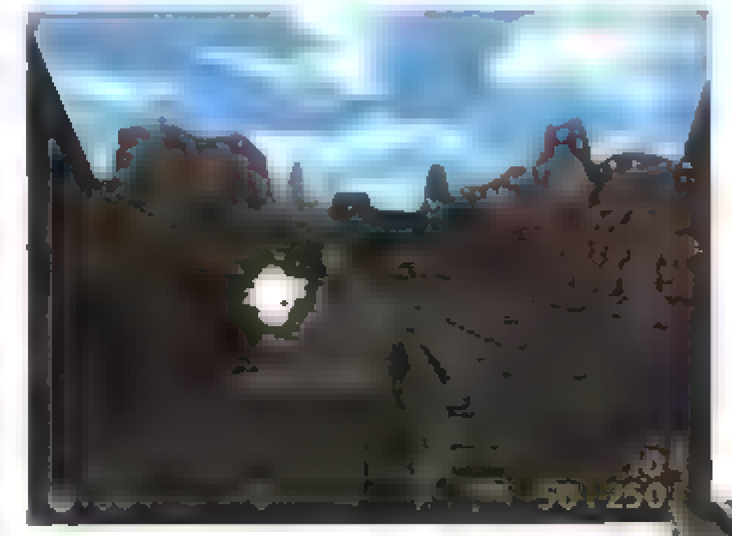
曾經不被看好的Half-Life戰慄時空



1997年四月，也就是7年前，《Half-Life》的研發團隊「Valve」和Sierra online簽下發行合約，當時僅以二萬美元就將HL給賣了，折合台幣約100萬元，說多不多，說少不少，但是沒想到這一賣，就賣了三百萬套，這下子Valve心理當然有種很X的感覺。兩年後，Sierra被Vivendi併購，Valve要求與Vivendi重新談發行合約，好聽的說法是「為了研發網路技術必須將銷售權還給Valve，否則會有重大的問題無法突破」，難聽點就是要把沒賺到的給賺回來。而此時所說的「網路技術」，就是現在讓大家又愛又恨的Steam。後來Valve與Vivendi為了很多地方開始了訴訟之路，像是網咖授權的問題等等，但是這一切絲毫不影響玩家對於HL以及CS模組的熱愛。

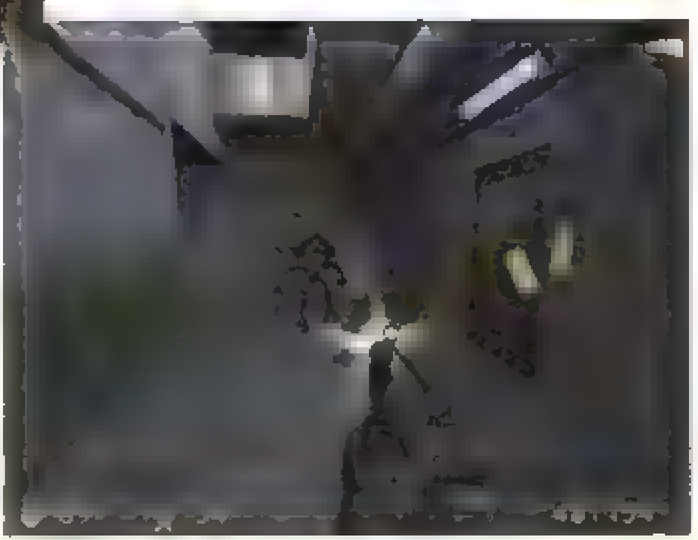
當《戰慄時空》來到台灣之後，一個很簡單的包裝加上四個大字「戰慄時空」，剛開始讓這套遊戲的銷售量不佳，再加上當時很「燒」的FPS有Quark 2、UT等等大作，所以HL一直是在當老么的地位。但是沒想到，戰慄時空其中之一個網路模組「CS」，一舉讓HL站上一哥的地位，而除了松崗本身之外，也有許許多多的第三單位開始舉辦CS的比賽，所以讓HL鹹魚翻身的頭號功臣，非CS莫屬！

不過好笑的是，當時松崗為了CS，辦了一個中文網路命名活動，結果最高票勝出的，並不是現在的名字《絕對武力》，而是讓人丈二金剛、摸不著頭緒的《憤怒的花栗貓大戰牙孔塘》，松崗當然不能用這個名字啦，所以改用第二名「絕對武力」作為CS的中文名字。



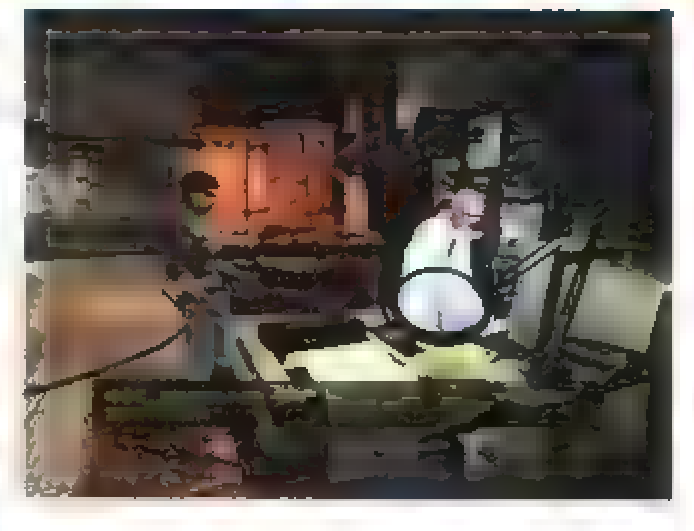






背負重大期待的Half-Life2 戰慄時空2

有了一代的長紅銷售業績，Valve怎麼可能不推出二代，不過二代推出的路程還真跌跌撞撞，最廣為人知的就是「原始碼曳漏一事」。





早在2002年Q4，Valve就放話會在2003年底推出，但…遊戲還是如期跳票！而由於HL2採用DirectX 9作為設計平台，也因此讓nVIDIA與ATI引爆顯示卡大戰，互相宣稱都是HL2的最佳平台，藉此證明自家的顯示卡才是DirectX 9的最完美展現。姑且不管硬體吵翻天，沒多久，就出現「原始碼曳漏」的事件。當時有駭客利用木馬程式，成功的進入到Valve主機上，複製出《Half-Life 2》的原始碼，並開始在網路P2P上展開遊戲分享，當時分享的檔案已經超過1.4GB，讓Valve相當的震驚！因為沒想到這一洩漏，就是超過原始碼資料的三分之一，因此Valve毅然決然要大幅修改程式，也造成了第二次的跳票，當時則是宣稱2004年4月份會上市。



結果一拖再拖、一延再延的HL2終於在2004年11月16日正式上市，結果也表現相當良好，並沒有辜負玩家的期待！二代承續原作懸疑、序事的精髓，再加上全新的真實性與感動元素，所有周遭的物品都擁有著真實的物理反應及效果，甚至是人物情緒，不論朋友或敵人，透過40個不同的臉部肌肉表現，將表情表達的更加生動，玩家置身其中就如演電影一般，娛樂性十足。而Valve製作小組仍然極用心修正相關遊戲內容，HTTP與非HTTP地圖自動更新功能，加強專用伺服器登入功能，經由Steam伺服器釋出遊戲修正檔，讓玩家的《HL2》永遠保持最新狀態。



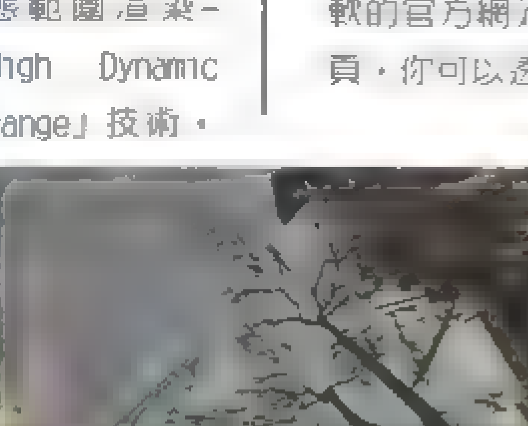
戰慄時空2與顯示卡技術的搭配

前陣子松崗才把《戰慄時空2》的遊戲引擎－「Source」正式命名為「次世代」，而《戰慄時空2》除了使用DirectX 9平台之外，還提供了完整的pixel shaders 和vertex shaders 2.0的支援，並可升級到Shader3.0，而這個SM3.0的支援，又成為nVIDIA與ATI互相攻擊的一個焦點。

《戰慄時空2》在光照效果上，有著令人驚訝的光影效果與模型組態，而且在系統資源的耗損上，也比《DOOM3》的動態體積光照要節省的多，也因此可以在《HL2》上表現出更大的場景。此外，戰慄時空2亦使用「高動態範圍渲染－High Dynamic Range」技術，如此一來，可以因為不同材質對光源的反射、透射等效果表現的更傳神。至於Havok物理引擎則讓《HL2》增加耐玩度，玩家可以舉起箱子、椅子等物品直接來攻擊敵方，遊戲也會因為不同的操作方式，造就出不同的結果喔！而所有的物理表現就全靠Havok，說句實在話，Havok堪稱是目前最棒的物理引擎，也讓《HL2》成為目前互動性最高的遊戲。



...microsoft.com/windowsxp/using/games/gameadvisor/default.mspx





不過，說了這麼多，沒有一張好的顯示卡，想玩《Half-Life 2》簡直是天方夜譚，雖說官方公佈的系統配備上，最低的顯示卡要求僅須支援DirectX 7.0，雖然配置那種顯示卡可以玩，但就是喪失了享受HL2遊戲的樂趣，因此我們特別準備了幾張顯示卡，讓大家來參考參考。對了，忘記說一點，微軟的官方網站上，有針對各式遊戲所設計的一個測試報告網頁，你可以透過網路來檢測你的電腦適不適合玩《HL2》唷！



三大板卡廠商齊聚一堂 橫向評比HL2

為了這次《HL2》，我們特別將三大板卡廠商-華碩、技嘉、微星的顯示卡蒐集起來，其中有nVIDIA的5950Ultra、ATi X800、9800XT一直到9550顯示晶片，當然除了測試傳統的數據之外，這次還特別加入一個專屬HL2的測試數據，讓大家有個參考依據，但是在此特別強調，由於每一張卡的價格定位與顯示晶片均不相同，所以數據僅供參考。



顯示晶片	ATi Radeon 9600 PRO	ATi Radeon 9600 XT	ATi Radeon 9800 XT	nVIDIA GeForceFX 5950 Ultra
晶片製程	0.13	0.13	0.15	0.13
繪圖晶片時脈	400Mhz	500Mhz	412Mhz	475Mhz
記憶體時脈	[illegible]	[illegible]	730Mhz	950Mhz
記憶體頻寬	9.6 GB/s	9.6 GB/s	23.4 GB/s	30.4GB/sec
記憶體介面	128bit	128bit	256bit	256bit
[illegible]	2x 4x 8x	2x 4x 8x	2x 4x 8x	2x 4x 8x
填充速率	[illegible]	[illegible]	3.30 Gigapixel/s	3.6 Gigapixel/s
[illegible]速率	[illegible] million	250 million	412 million	356 million
繪圖管線	4	4	8	16
[illegible]	2	2	4	FP排列
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2.0	2.0+
[illegible] Shader	2.0	2.0	2.0	2.0+
[illegible]版本	[illegible]			
支援繪圖技術	Hyper Z III+、SmartShader 2.1、SmoothVision 2.1			CineFX 2.0 Engine Intellisample HCT UltraShadow

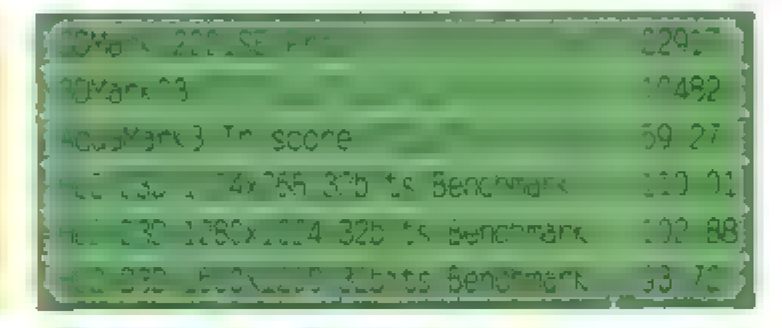
華碩Asus AX800PRO/TVD

首先我們介紹此次送測顯示卡中，最高檔的一款華碩Asus AX800PRO/TVD，採用ATI Radeon X800 PRO 視覺影像處理器、AGP 8X設計與內建256MB顯示記憶體。單從設計上來看，X800 Pro的圖元渲染流水線為12條，而X800 XT則為16條。X800 Pro和自家的X800 XT Platinum Edition非常相似，都符合單AGP插槽設計，也就是說不會因為風扇過於突出，而影響到AGP插槽旁邊的PCI插槽的正常使用，不過由於顯示卡本身耗電較高，玩家必須加接一條4Pin的電源輸入。

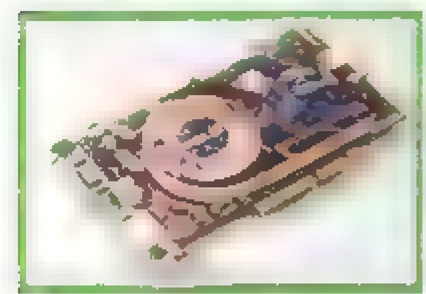
華碩AX800 PRO/TVD採用雙風扇設計，藉此提高顯示卡散熱效率，此外AX800 PRO/TVD具備多項功能，像是SmartShader 2.1著色引擎、SmoothVision 2.1反鋸齒技術以及Hyper Z III+記憶體頻寬強化技術，還有像是多螢幕管理Hydravision以及華碩獨家的SmartDoctor硬體監控程式以及專為遊戲玩家設計的GameFace軟體，讓AX800 PRO/TVD相當具有實用價值。實際上機跑HL2的感覺，只有一個字可以形容，那就是「爽」！不論任何特效均可以開啟，順暢度一流，不過這張顯示卡也是相當「高貴」的唷！

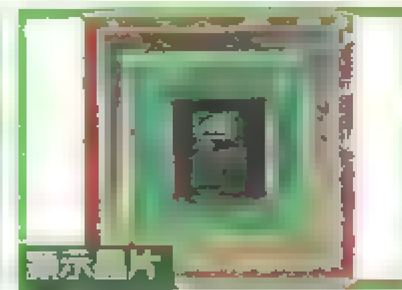


繪圖晶片	ATI Radeon X800 PRO
核心時脈	475MHz
RAMDAC	400MHz
繪圖記憶體	256 MB DDR
記憶體時脈	900MHz (450MHz DDR)
介面與輸出入	AGP8X 4X 2X、D-sub、DVI-I、S端子

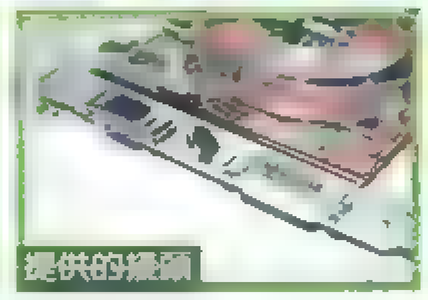


3DMark 2001 SE Pro	[illegible]
3DMark03	[illegible]492
AquaMark3 [illegible] score	59.27
[illegible] 1024x768 32bits Benchmark	[illegible]
[illegible] 1280x1024 32bits Benchmark	[illegible] 88
[illegible] 1600x1200 32bits Benchmark	93.7[illegible]




顯示晶片

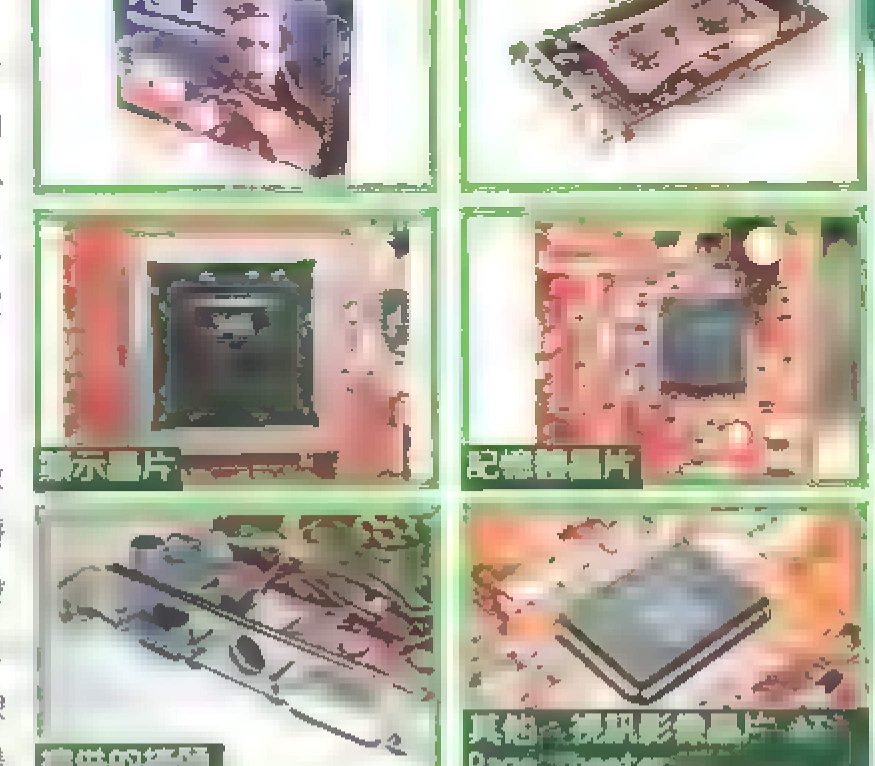

記憶體晶片


提供的接頭


其他：需外接一組4Pin電源接頭



華碩Asus A9800 XT/TVD



華碩9800XT採用的是ATI Radeon 9800XT 3D繪圖顯示晶片，支援最新的DirectX 9規格，採用AGP8X介面，內建256MB DDR顯示記憶體，輸出入的部分則是S端子、D-sub以及DVI均有提供。Radeon 9800XT提供SmartShader 2.1著色引擎以及128位元浮點色彩格式的高精度運算、SmoothVision 2.1反鋸齒技術運用最新的抗鋸齒以及紋理過濾技術，透過這兩個技術可以拉高顯示的畫質。

此外，透過Hydravision可以提供玩家多螢幕管理，能提高工作效率。Asus A9800 XT/TVD支援128-bit、64-bit與32-bit等多種顯示格式以及OpenGL 2.0應用程式介面，也就是說現在的遊戲都可以百分百的展現出遊戲本身設計品質。華碩提供獨家的GameFace技術，這是專為遊戲玩家設計，能在遊戲中即時的和同伴用流暢的影音視訊交談，不須再用效果不佳的其它傳統即時交談軟體如MSN等交換情報與訊息，相當的方便喲！其他像是SmartDoctor硬體監控程式，則可以讓玩家隨時掌握顯示卡狀態，維持最好的使用情況。實際上機跑Half-life2則是表現良好，尤其256MB的顯示記憶體，可以讓遊戲資訊大量的傳輸，絲毫感覺不出來Delay的現象。

繪圖晶片	ATI Radeon 9800 XT
核心時脈	412MHz
RAMDAC	400MHz
繪圖記憶體	256 MB DDR
記憶體時脈	700MHz (365MHz DDR)
介面與輸出入	AGP8X 4X 2X、D-sub、DVI-I、S端子

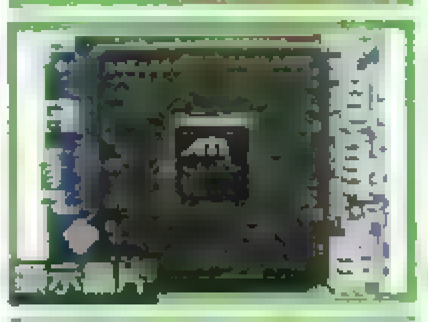
3DMark 2001SE Pro	20[illegible]91
3DMark03	6[illegible]82
AquaMark3 Tri score	47[illegible]65
[illegible] 1024x768 32bits Benchmark	9[illegible]75
[illegible] 1280x1024 32bits Benchmark	88[illegible]57
[illegible] 1600x1200 32bits Benchmark	7[illegible]62

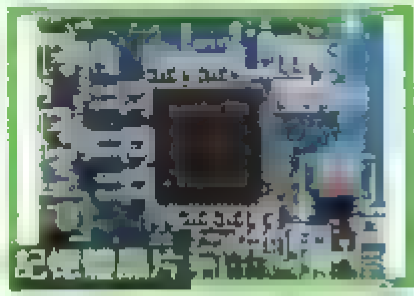
華碩Asus A9600 XT/TVD



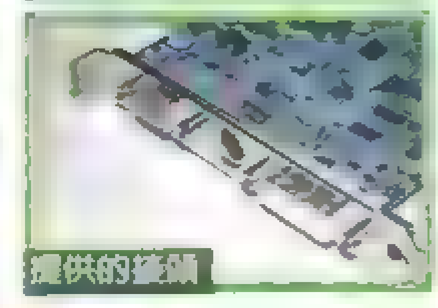


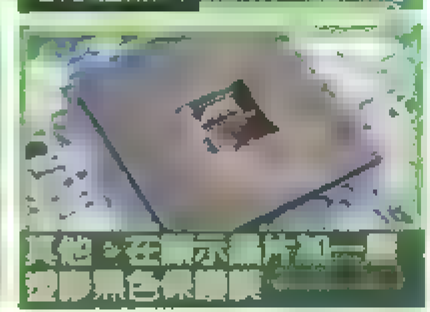
打從華碩加入ATI陣營後，靠著華碩的品牌與ATi的顯示能力，讓華碩ATi顯示卡銷售長紅！華碩A9600 XT/TVD使用了ATI Radeon 9600 XT繪圖晶片，採用AGP 8X顯示介面，內建128M DDR顯示記憶體，最高解析度可達2048×1536×32bit，提供D-Sub、S端子輸出以及DVI視頻輸出。為了提升使用者的便利性與最佳的遊戲效果，華碩9600 XT同時加入了許多華碩獨家的軟硬體技術，像是獨家擁有的SmartDoctor和HyperDrive動態超頻系統，不但提供良好的散熱效果，還能配合玩家需要在最安全的前提下，任意超頻以獲得物超所值的體驗。





為了提升使用者的便利性與最佳使用效果，華碩Radeon 9600 XT/TVD使用了很多新技術，例如：SmartShader 2.1著色引擎、SmoothVision 2.1反鋸齒技術以及Hyper Z III+記憶體頻寬強化技術等。此外，除了支援128-bit、64-bit與32-bit等多種顯示格式外，還完整支援微軟 DirectX 9與OpenGL 2.0應用程式介面，加上VIDEOSHADER整合了多種特性，讓Radeon 9600 XT/TVD能為數位和高清晰度視訊提供相當好的品質。實際上機跑的感覺相當的流暢，細膩度也不差，且顯示卡並不需要額外的安裝輸入電源，所以不論是耗電或者是溫度都表現良好。



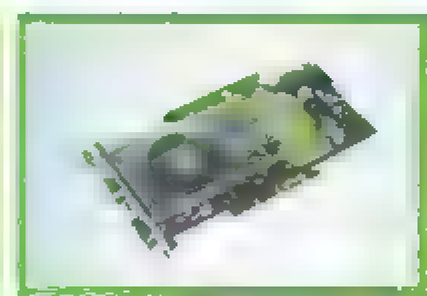


繪圖晶片	ATI Radeon 9600 XT
核心時脈	500MHz
RAMDAC	400MHz
繪圖記憶體	128 MB DDR
記憶體時脈	600MHz (300MHz DDR)
介面與輸出入	AGP8X 4X 2X、D-sub、DVI-I、S端子

3DMark 2001SE Pro	17[illegible]58
3DMark03	5631
AquaMark3 Tri score	40[illegible]02
[illegible] 1024x768 32bits Benchmark	82[illegible]98
[illegible] 1280x1024 32bits Benchmark	59[illegible]59
[illegible] 1600x1200 32bits Benchmark	39[illegible]

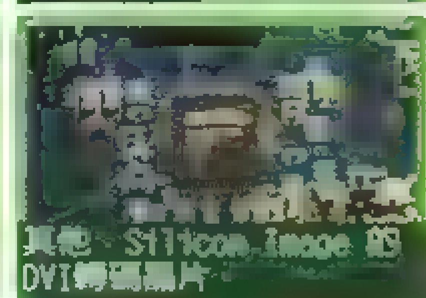
非專題

技嘉Gigabyte N595U-GT 5950ultra





記憶體晶片



其他：Silicon Image 的DVI轉碼晶片

顯示晶片

提供的接頭

這張顯示卡是這次唯一的一款nVIDIA顯示晶片，Gigabyte N595U-GT 5950ultra採用的是Geforce FX5950 Ultra顯示晶片（0.13μm、BGA 1309 flip-chip package），內建256MB顯示記憶體，採用AGP 8X設計，由於本身顯示晶片熱量較高（須外接4Pin電源輸入），所以在散熱片與散熱風扇就不得馬虎，一個超大的「鼓風車」散熱裝置，讓顯示卡運作的時候能夠更加地穩定，但是相對的也因為體積的問題，損失了一個PCI插槽的空間。

這張顯示卡也是使用技嘉專屬數位電子代言人「Phoenus」作為系列作品設計主軸，採用256 bit記憶體、nVIDIA CINEFX 2.0引擎、Intellisample HCT反等向性過濾與反鋸齒畫質技術以及UltraShadow陰影顯示技術。Gigabyte N595U-GT 5950ultra整合NTSC/PAL電視編譯可支援解析度高達1024x768，而DVD及HDTV-readyMPEG-2解譯可高達1920x1080，直接使用在電腦上則可以提供達到2048x1536@85Hz的解析度。隨包裝送了一大堆的遊戲，像是有著名的《古墓奇兵》以及《彩虹六號》等，我們實際測試的感覺也不錯，跑出的效果大概與9800差不多，不過散熱風扇的噪音屬稍稍高了些。

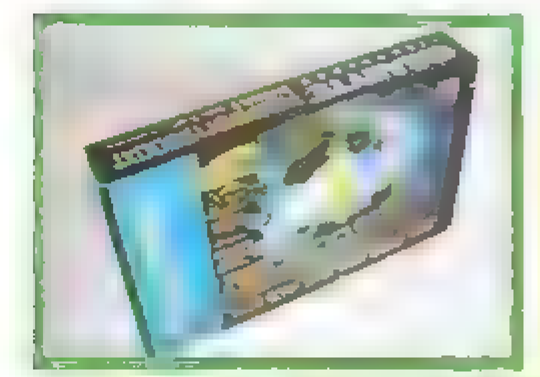
繪圖晶片	Geforce FX5950 Ultra
核心時脈	475MHz
RAMDAC	400MHz
繪圖記憶體	256 MB DDR
記憶體時脈	900MHz（450MHz DDR）
介面與輸出入	AGP8X 4X 2X、D-sub、DVI-I、S端子

3DMark 2001SE Pro	[illegible]
3DMark03	674[illegible]
AquaMark3 Triscore	45 79
[illegible] 1024x768 32bits Benchmark	[illegible] 28
[illegible] 1280x1024 32bits Benchmark	65 35
[illegible] 1600x1200 32bits Benchmark	58 34

技嘉Gigabyte R96X128D 9600XT

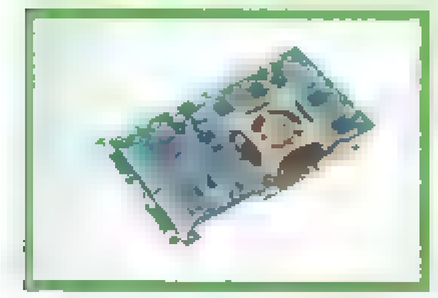
相較於其他廠商，Gigabyte技嘉科技在一線大廠當中，算是最早高舉ATi旗幟的，技嘉這次另一款送來的Gigabyte R96X128D 9600XT，就是使用ATi 9600XT顯示晶片，相同採用AGP8X設計，內建128MB顯示記憶體。如果拿9600XT與9600 Pro來比較的話，除了繪圖晶片的頻率提升外，3D繪圖能力也增加一些，但是記憶體頻寬是維持在每秒9.6GB，不過ATi Radeon 9600XT繪圖晶片在電晶體部份作了些許的改良，採用台積電TSMC低介電非傳導製程技術，讓耗電量能夠更低。

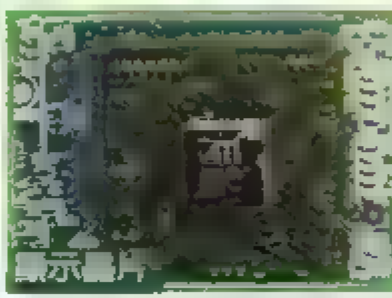
Gigabyte R96X128D 9600XT採用了Gigabyte慣用的藍色PCB電路板，搭配上一個鍍金散熱器，在佈線與用料方面也遵循Ati公版的設計，記憶體時脈設定為324MHz。視訊輸出入則是提供D-Sub與DVI跟TV-OUT（S端子）的輸出介面，隨顯示卡附贈Will Rock、Tomb Raider（古墓奇兵兩片裝）、Raven Shield（兩片裝）、完整版的PowerDVD 5.0以及驅動光碟等等重量級遊戲與應用軟體。實際測試時感覺顯示卡溫度不高，跑HL2的穩定度也相當良好，不會有延遲的現象。



繪圖晶片	ATI Radeon 9600 XT
核心時脈	410MHz
RAMDAC	400MHz
繪圖記憶體	128 MB DDR
記憶體時脈	648MHz（324MHz DDR）
介面與輸出入	AGP8X/4X/2X、D-sub、DVI-I、S端子

3DMark 2001SE Pro	[illegible]
3DMark03	[illegible]
AquaMark3 Triscore	[illegible] 21
[illegible] 1024x768 32bits Benchmark	82 05
[illegible] 1280x1024 32bits Benchmark	59 62
[illegible] 1600x1200 32bits Benchmark	40 [illegible]

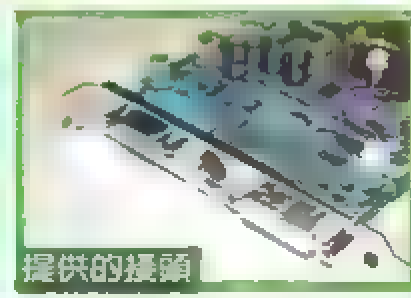




顯示晶片



記憶體晶片

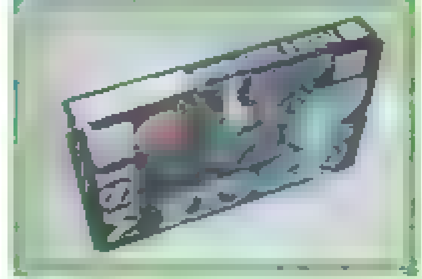


提供的接頭



其他：附贈DVI轉接頭與S端子線材

微星MSI RX9600SE-TD128





微星這次送來的兩張ATi顯示卡，所採用的晶片都屬於平價等級，首先我們看到的是MSI RX9600SE-TD128，這款採用ATI Radeon 9600 SE顯示晶片，核心工作時脈325MHz，搭載128MB顯示記憶體，記憶體時脈則是200MHz。採用AGP 8x設計，視訊輸出入的部分就比較陽春，僅提供DVI-I與S端子兩種接頭，但是相對的顯示卡本身PCB就小很多，再加上不用外接電源，對於有空間與電源量限制的準系統使用者，是一大福音！

MSI RX9600SE-TD128支援SmartShader 2.0著色引擎以及Microsoft DirectX 9，最高每次可運行16個材質處理、160個指令的像素遮蔽及128位元浮點高精度運算，亦支援SmoothVision 2.1高解析度反鋸齒技術以及Hyper Z III+ 高畫質顯示技術，最高解析度亦可達到2048 x 1536@65Hz。微星提供多套獨家軟體，像是線上即時更新的Live VGA BIOS & Live VGA Driver、自動釋放記憶體GoodMem、資料保密LockBox以及系統組態清單wMI infor等，讓玩家隨時可以掌控顯示卡狀態。實際試玩HL2的感覺尚稱順暢，不過在部分超大場景會有稍稍的延遲，但是要很注意才感覺的出來。


顯示晶片


記憶體晶片


提供的接頭


其他：相關配件

繪圖晶片	ATI Radeon 9600 SE
核心時脈	325MHz
RAMDAC	400MHz
繪圖記憶體	128 MB DDR
記憶體時脈	400MHz（200MHz DDR）
介面與輸出入	AGP8x/4x/2x、DVI-I、S端子

3DMark 2001SE Pro	[illegible]462
3DMark03	2529
[illegible] score	24.38
[illegible] 1024x768 32bits Benchmark	53.56
[illegible] 32bits Benchmark	36.71
[illegible] 32bits Benchmark	24.82

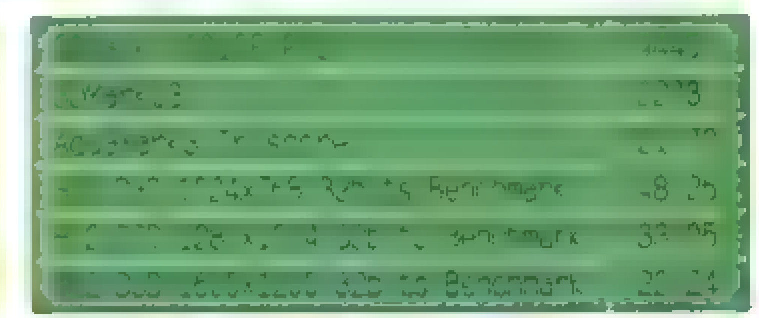
微星MSI RX9550SE-TD128

另外一張則是目前大家討論火熱的「小強卡」，MSI RX9550SE-TD128採用ATI Radeon 9550 SE顯示晶片，與RX9600SE-TD128相同是小卡設計，也一樣提供DVI-I與S端子兩種接頭，採用AGP 8x顯示介面並搭配128MB的顯示記憶體，最高解析度亦可達到2048 x 1536@65Hz。

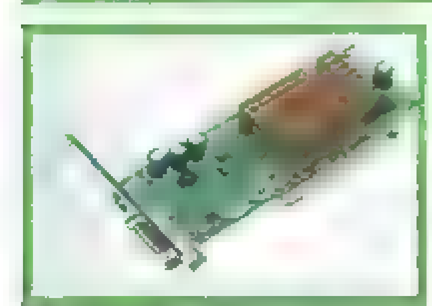
整體上看來與RX9600SE-TD128無多大差異，除了9550顯示晶片稍稍比9600遜色點之外（其實設計大同小異），還有散熱片變成了黃金色系，感覺質感拉高不少。這張顯示卡主打低價市場，可以堪稱支援DirectX 9中，最便宜實惠的一款，隨包裝盒附贈了令人訝異的遊戲軟體，像是知名的《殺手十三》、《波斯王子：時之砂》等等，軟體部分也提供線上即時更新的Live VGA BIOS & Live VGA Driver、自動釋放記憶體GoodMem、資料保密LockBox以及系統組態清單wMI infor等。實際測試上的顯示效果並不輸給9600，但是由於9550本身官方預設的時脈較低（藉此區分市場），所以顯示速度上並不快，但是本身的可超幅度不小，我們小試了一下，感覺還不錯（記得加裝散熱風扇），想花少少錢但是拿到高效能，就非這張卡莫屬了。



繪圖晶片	ATI Radeon 9550 SE
核心時脈	250MHz
RAMDAC	400MHz
繪圖記憶體	128 MB DDR
記憶體時脈	400MHz（200MHz DDR）
介面與輸出入	AGP8x/4x/2x、DVI-I、S端子

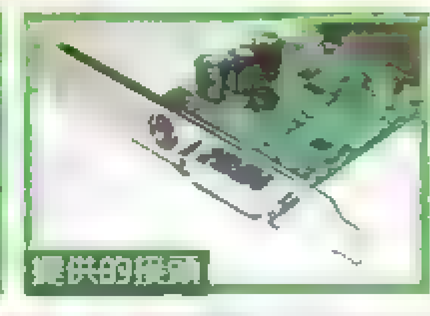


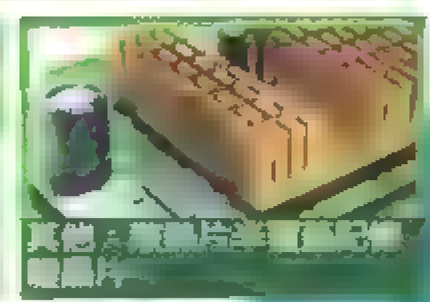
[illegible]	[illegible]
3DMark03	[illegible]
[illegible] score	[illegible]
[illegible] 1024x768 32bits Benchmark	48.25
[illegible] 32bits Benchmark	33.05
[illegible] 1600x1200 32bits Benchmark	22.24




顯示晶片


記憶體晶片


提供的接頭


其他：散熱片[illegible]記憶體晶片





該加體？該加敏？？該加智？？？

點錯一點，含淚重練？！

如何才能結束RO玩家**配錯點**的悲歌呢？

RO**全職業完美配點**給你最想要的答案！

全修型、LDV型、LAD型等

各職業最強類型完整解析

包括各職業**前、中、後**期的最強職業配點，全部呈現

- 絕不浪費任何一點的終極配點～讓您一次解決配錯點的無間惡夢！
- LV90以上裝備行頭參考建議

1月5日起 售價：149元

各大便利商店均售



★RO開卡100點帳號★RO A5文件夾

發行



智冠科技股份有限公司

代理








伊蘇六

撰稿：Alerzart
製作：Falcom
代理：英特衛
類型：動作角色扮演
售價：NT$ 980
配備：PIII 800Mhz以上，128MB記憶體，支援DirectX8 1之32MB以上顯示卡，1.1GB以上之硬碟空間



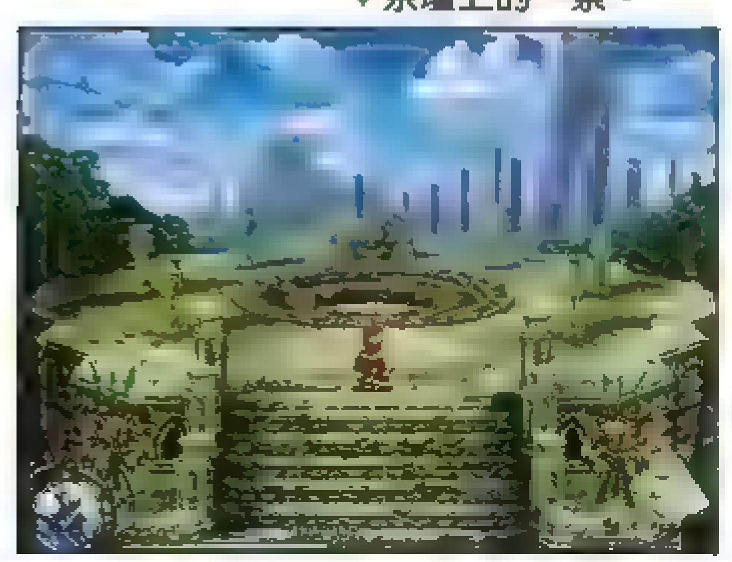
■官方網址：http://www.interwise.com.tw

1988年三月，以簡單的操作與流暢的遊戲流程，《伊蘇》成為了日本RPG的代名詞。即使是21世紀的今日，《伊蘇》依然是一個遊戲歷史中無可抹滅的存在。可惜的是，紅髮勇者的身影卻未在國內引起廣大迴響。時至1998年，以復刻版之姿重新登場的《永遠的伊蘇》(Ys Eternal)出現之後，伊蘇之名總算再度為人所知。現在，自1995年12月29日於SFC上發行《伊蘇V~失われた砂の都ケフィン》以來，經過了八年的歲月，正統的第六部續作終於登場。

歸來的紅髮勇者

結束了在艾斯塔里亞以及伊蘇國的冒險(伊蘇I&II的故事)後，紅髮勇者亞特魯的足跡就不再只限於伊蘇國的範圍。《伊蘇VI》的故事舞台是在被「迦南大渦」所圍繞的迦南群島上展開的，延續前幾部的故事，「有翼人」的傳說仍與此次的劇情有關。在這次的冒險之中，亞特魯必須經過神殿、遺跡、洞窟深處等地進行探索，最終方能解開「納比斯汀方舟」的秘密。部份前作的角色會穿插於遊戲之中，雖然對沒有先前沒有接觸過《伊蘇》的玩家多半會感到些許陌生，不過以結構的完整性而言，這還不至於會影響劇情架構，因此這方面是不必太過擔心的。

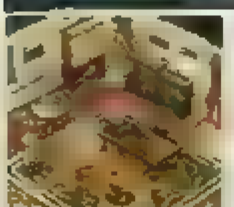
▼祭壇上的一景。

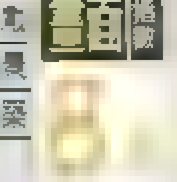


遊戲採取以3D環境結合2D人物繪圖的方式進行。這是繼《奇幻仙境》(ZWEI!!)以後，這是Falcom首次採取全3D的方式進行場景圖形繪製。視角的轉換由系統決定旋轉時機，以自動控制取代玩家手動的控制權。話雖如此，由於適當的視角切換，遊戲進行中鮮少發生影響視野的情況。《伊蘇VI》設計了諸多風格不同的場景，像是陰暗的洞窟、莊嚴神秘的遺跡、以及充滿商業氣息的港城等等，結合許多光源以及漸變等特殊效果，勾勒出亮麗的美術風格。配合3D化後的寬廣視野，場景設計納入了高度要素的考量，遊戲的探索範圍不再限於地面，可以在平台之上或是各個場景之中跳躍移動。因此《伊蘇VI》的操作方式則與前作《伊蘇V》類似，融合了跳躍、斬擊、魔法等要素，不侷限於過去(1、2、4代)上下左右的「純方向移動」類型，成為完整的動作遊戲。搭配跳躍的時機，亦可進行各種如下突刺、上揮斬等攻擊方式，豐富了遊戲的動作以及變化性。

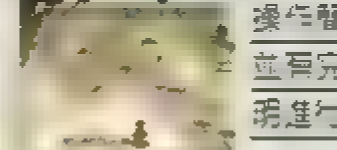


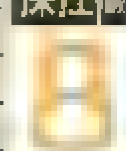
◀城鎮中的居民會隨著故事的發展而出現不同的生活方式與對話，是遊戲中相當有趣的部份。



畫面指數  8

優質的日式美術風格，遊戲中到處充滿著自然美麗的景致，由此構築出令人嚮往之優美的伊蘇世界。



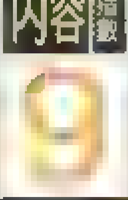
操控指數  8

操作簡易且容易上手，並有完善的線上操作說明進行遊戲支援。



音效指數  9

維持Falcom一貫的優良傳統，精采動聽的遊戲配樂，除了情感激昂、節奏輕快活潑，時而憂鬱沉重。

內容指數  9

精采的故事內容，豐富的動作特性以及良好的遊戲設定，擁有高度的娛樂價值。

平均指數 9

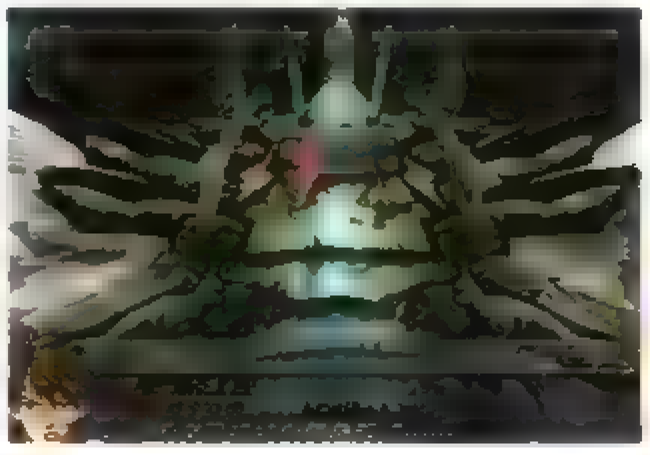
Falcom的經典代表作品，無論是以畫面、音效或是企劃設定等層面來看，都是絕對值得一玩的年度A級RPG大作。

武器系統的改變

武器系統的設計上，跳脫了傳統角色扮演遊戲的框架。隨著遊戲劇情的進行，亞特魯將會先後得到三把性質相異的艾玫拉斯劍，並以此作為主要的武器。配合這個設定，遊戲中取消了武器店的設定，改以鍛劍工房來取而代之。打倒敵人並收集其所遺留的艾美拉晶石以提升各個武器的等級，是遊戲中的必經過程。武器共設定了火、風以及雷三種屬性。每把武器共有11級，依據等級的變化，武器會追加劍技以及魔法兩種攻擊方式，並將其威力予以強化。每種武器不只屬性不同，攻擊方式亦互有差異，各自有其適合的使用時機以及場合。以風之刃利瓦特為例，其魔法攻擊是以身體為軸心產生的龍捲風；劍技攻擊則是在連續揮劈後緊接著產生連續的旋風攻擊，這兩種攻擊方式用於突圍時將事半功倍。這種論述不單僅適用於攻擊的時刻，同樣地適用於其他場合。舉例來說，遊戲初期與中期會遇到一些特殊關門，以及部份無法以跳躍通過的浮空平台，此時必須以相對應的武器以及特殊劍技才能解開或是通過，這些設計讓武器的存在不再僅限於單一層面的用途。三種武器有著各自的特色而不互相衝突，使得彼此間的強弱與實用性取得適度的平衡點。

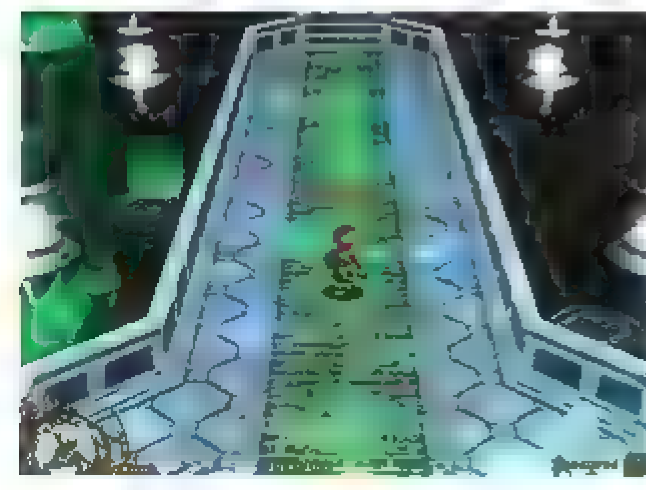


遊戲流程與難易度



遊戲的流程與一般的RPG方式雷同，由區域探索、提升武器威力、更換裝備、以及城鎮交流等要素所組成。由於背景設定上的限制，這次並沒有在《伊蘇II》時可以用來進行地圖傳送的「返回魔法」，因此遊戲過程中的大半時間都是花在各個地區之間的來回上。這樣的現象雖然在《伊蘇I》中早已司空見慣，但由於劇情後半設定是在「達姆之塔」中進行的，因此來回奔波感也就相對較為減弱。但在本作中卻必須隨著故事或需要的改變，操縱亞特魯一再重複地穿梭於各個場景之間，容易讓人心生煩悶。雖然這只是個枝微末節的部份，但確實對於遊戲進行的流暢感有所影響。

至於遊戲等級與難易度之間的拿捏，如同Falcom《英雄傳說》系列等知名作品般，遊戲中並不需要刻意練功升級。在一個區域中，只要裝備與等級有足以打倒敵人的能力，等級很快地就會達到該地區應該有的水準。敵人的經驗值會隨著等級的差異而有適度的調整，簡單的說，等級過低的時候，經驗值就會大幅增加，反之亦同。因此利用這種經驗值的限制，可使玩家們在一定的等級範圍內挑戰魔王，同時維持遊戲一定的挑戰性。另外，本作中取消了就地回復生命以及隨時存檔的功能，除了在精靈碑可補充至最大生命值以及存檔外，必須拿到特殊的裝備後方能隨時回復。設計上的修改，因而使得在迷宮探索的挑戰性略為提升。不過，由於遊戲中可隨時切換狀態視窗或是使用藥品，整體而言，難度還是控制在一定的幅度以內。遊戲並提供了三種相異的難度可供選擇，因此即使是動作遊戲的初學者亦能輕鬆上手。



▲龍之迴廊。



上手指南

1. 遊戲中許多事件與物品取得都是時間限定的，請隨時注意。
2. 部份距離較遠的寶箱必須利用衝跳斬方能取得，最好熟練基本技巧。
3. 衝跳斬的要訣在於按下「方向鍵」後，緊接著「砍」、「跳」輕按即可。
4. 魔王的動作大多都有著固定的步驟與規律，仔細觀察並謹慎攻擊。
5. 請多利用線上說明的功能，對於遊戲進行有一定的助益。



評遊戲 伊蘇六

波斯王子：侍魂無雙

撰稿　NowShow
製作：UBISOFT
代理：松崗科技
類型：動作冒險
售價　NT$ 1180
配備：
1GMHz 或更高的中央處理器、256MB主記憶體、Directx 9等級32M子上3D顯示卡、1 2GB的硬碟空間



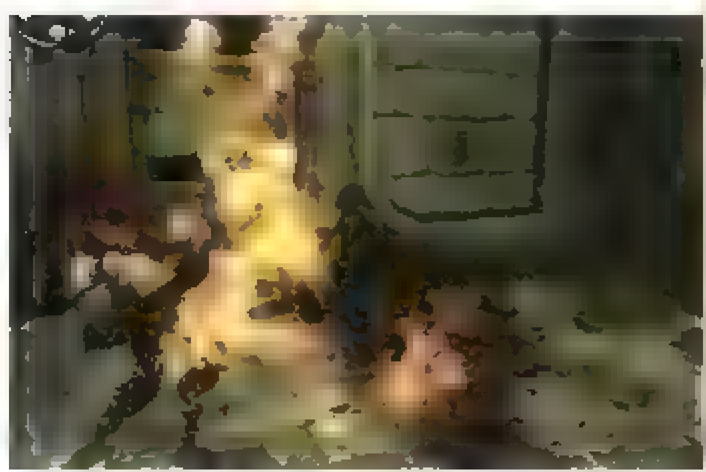


今年10月中，UBISOFT釋出令人引頸期盼的《波斯王子》續作《侍魂無雙》的測試版，筆者在第一時間搶先測試了這款前作《時之砂》曾在全球頗獲好評的作品。然而，測試版中精簡的兩關，僅能看出《侍魂無雙》在人物動作上有不俗表現，並無法窺及如前作《時之砂》煞費苦思設計而成的解謎段落。因此，筆者曾於187期中，針對測試版提出數點質疑，並以莊子繪製螃蟹之典據，藉此暗喻《侍魂無雙》在短短不到一年內接續誕生，其質與量的表現，恐將未盡人意。然而，《侍魂無雙》發售一星期後，筆者不得承認，當時對於《侍魂無雙》的諸多質疑，現今看來有如雞肋般礙眼。筆者並不清楚，Jordan Mechner如何跨越當初所設下瓶頸，那樣精彩解謎、瑰麗動作。但今《侍魂無雙》瞠目結舌表現，足以證明，若要跳脫過往水準，必須開創全新局面，猶如推動巨輪之手，持續、躍進。

■官方網址：http://www.princeofpersiagame.com

測試版中的四平八穩　正式版上的咋舌驚豔

筆者當初會提出疑質，除測試版表現並不盡如人意，其《侍魂無雙》於E3參展下，也未掀起像前作《時之砂》的軒然大波，更無法同去年E3時，一舉奪得最佳動作遊戲的獎項，反倒將榮銜讓給了同為近兩年崛起的諜報遊戲《間諜遊戲3：混沌理論》。會造成這樣的原因，除《混沌理論》擁有出眾耀眼水平外，也可能暗喻著《侍魂無雙》或許走上續作遊戲一種命運中，最令人感到扼腕的平穩度或自砸招牌。然而，當測試版放出後，其優異畫面、細膩動作表現仍俱在的情況下，並不同於當年《波斯王子3D》有自砸招牌傾向。那最可能的即便是《侍魂無雙》將以四平八穩取代令人驚豔咋舌的表現，這並非熱衷於《波斯王子》系列的玩家，所願見到的。現今，筆者就將當初187期中所提出的諸點質疑，藉由正式版本身，據　推翻，並提點出《侍魂無雙》能成功接替《時之砂》的關鍵。首先，《侍魂無雙》在美學風格上，便一舉推翻前作浪漫色系。選單部份及讀取畫面改採紅、黑二者交錯，並於關卡本身，大幅逆轉寬敞明亮，改採陰沉血色，完全符合《侍魂無雙》欲呈現出陰晦交雜的暴力美學型態。作為一款續作，《侍魂無雙》是十分大膽、突破的做法，綜觀知名續篇，極少窺見敢在美學風格上有所突破者，舉凡《間諜遊戲》、《江湖本色》、《俠盜獵車手》，這些遊戲製作人或國內外電玩雜誌，均推崇至極的作品，至多是針對繪圖引擎強化，呈現出更臻至完美的遊戲畫面，或於內容、創意略做增添。清楚見得，Jordan Mechner極欲在《侍魂無雙》中創造出屬於《侍魂無雙》系列的暴力美學，從人物動作細膩程度上，不難察覺到《侍魂無雙》一舉扭轉《時之砂》中過於呆版的戰鬥，更將其戰鬥部分推至足成引領作用的高度水平。其以單顆按鈕觸發，延伸數十種變換，並提供多把可隨意取得的副武器，著實將《波斯王子》戰鬥表現，帶至另一層次。


透紅血液，突顯出《侍魂無雙》亟欲做出的區隔。


地圖功能雖有，但僅提供大略方位，實質意義大不。





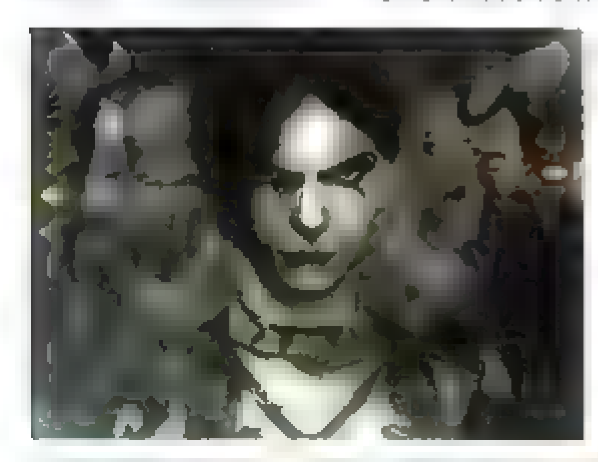
畫面指數	採JADE二代引擎，令人瞠目結舌的建築設計再次浮現，並替美術風格作出完美詮釋。	10
操控指數	角色動作大幅增加，以華麗技巧延伸而出數的十種攻擊變化，並未讓操控顯得棘手複雜。	10
音效指數	STUART CHATWOOD搖滾樂團，再次奏起重金屬曲風，適時的提點氣圍，表現極為不俗。	10
內容指數	一掃前作缺乏隱藏要素之置喙，增添眾多隱藏武器、特殊路線，美術館設計更顯收藏價值。	10

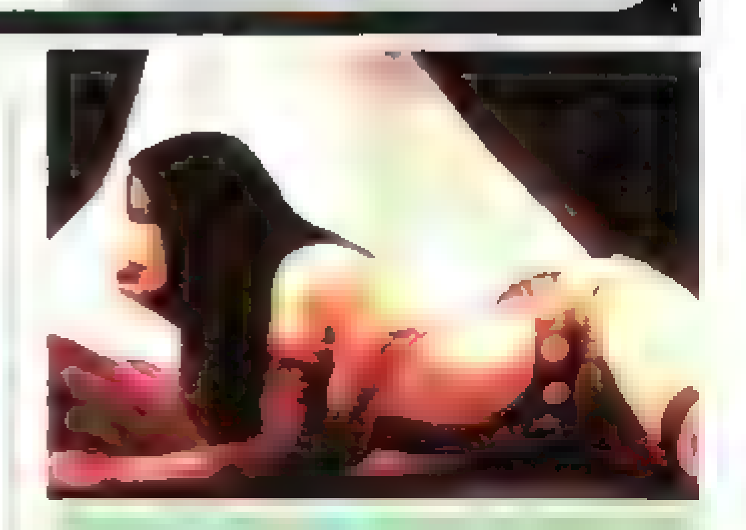
平均指數 10

在不到一年時間內，Jordan Mechner能跨越過自己所設藩籬，稱得上波斯王子系列巔峰造極之作。

善用機關，化解命危之時

若單純以主角動作有所變化，並不足稱上大幅躍進。因此，《侍魂無雙》進而改進於敵方配套措施。受詛咒的魔化士兵，雖難逃攻擊模式固定的孱弱單門，但在數量、型態，對應機關上，均有不俗於以往的規劃。當初筆者所提的單點質疑，便是能輕易消滅對手的踏鈕機關，與其豐富強大的動作規劃有相互矛盾之嫌，但實際遊戲後，發現其踏鈕機關設計，的確有其必要，製作團隊似乎經過精細運算，每當玩家血量遞減，性命危急之刻，[redacted]便有如天降神兵，佇立在欲經道路上，恰與蜂擁而出的敵人形成呼應對比。如何善用機關，化去命危之時，便考驗玩家臨場反應，及操控流暢。





上手指南

1. 觀察關卡開頭運鏡，有提點解謎關鍵所在。
2. 爬上巨型敵人後，按下時光延遲鈕，可痛擊對手。
3. 卡關時，切換視點觀察，尋找解謎關鍵。
4. 頭目級人物有固定攻擊模式，切莫急燥，先防禦攻擊，再行應對。

巨型敵人、追緝角色紛羅匯至

巨型敵人同是《侍魂無雙》強打訴求，超越主角體型數倍的對手，是不曾於《時之砂》中得以見著，但在續作中，卻是除卻頭目級人物外，難以應付的角色。《侍魂無雙》在頭目級人物設計上也發揮動作遊戲基本宗旨，每名角色在形態上交雜數種以上的攻擊流程，但細部觀察均有其固定模式，只要緊抓，甚至能不耗任何一滴血，即可殲滅對手。為提昇遊戲節奏及緊湊度，《侍魂無雙》加入「追緝者」這類玩家無法正面應對的敵人，此類做法不免令人想到《惡靈古堡3》中「復仇者」，同樣對於緊張感有具深影響的人物設定。而在《侍魂無雙》中並未因是使用過的舊點子，而有略顯薄弱之感，主因於《波斯王子》系列特有的機關解謎、流暢動作，在引入「追緝者」後，盪出極佳遊戲味醬，使玩家手心汗珠紛至沓來。

獨具風格的動作式解謎再次強化

《波斯王子》最令人豎起拇指稱道的機關謎題，於《時之砂》中藉由全新3D詮釋及動作搭配，昇華成獨具風格的「動作式解謎」，至《侍魂無雙》更大幅提升此動作解謎難度，藉由時之砂力量穿梭古今，使同一場景擁有不同的面貌，乍看下彷彿製作小組有偷閒怠惰之嫌，但細察方知，如此設計，在關卡邏輯和運作流程上皆須有十分完整規劃，才有可能達到沒有任一突起岩壁，或懸盪垂繩是累贅，絕無任何一具開關按鈕、封閉房間是多餘，遊戲中並以視角及運鏡提點玩家關鍵，由玩家自行運用各種動作來通過。

結　語

《侍魂無雙》音樂音效部分同樣找來前作合作愉快的STUART CHATWOOD搖滾樂團進行操刀製作，其瑰麗動感曲風，扎實提點遊戲氣圍，並試圖與前作做出區隔，捨棄掉《時之砂》中輕柔浪漫調性，改採以吉他、貝斯交雜而出的龐克搖滾，重金屬樂擊奏之傾，將動感帶上極致之刻。此次，給予《侍魂無雙》滿分，主因取決於，這是少數能讓筆者有如此至高評價作品，尤以背負前作《時之砂》難以跨越藩籬，《侍魂無雙》不但建立區隔，更在各方大幅躍進。這個10分，無疑對Jordan Mechner能跳脫自己所設藩臼，及其驚人創意，再次令玩家結舌，所致上的最高敬意。

相似遊戲推薦



魔戒：中土之戰

撰稿　宇宙人
製作　EA LA
代理　美商藝電
類型　即時戰略
售價　NT$ 1,290
配備：
CPU 1.3Ghz以上、256MB以上 RAM、8X以上DVD或CD光碟機、HDD 4GB以上、DirectX9.0b相容顯示卡





大約從2000年開始，電影與遊戲相互結合的風潮開始盛行，並且使得單機版遊戲注入了一股新的活力。據說每年電影與遊戲相互結合的所謂「版權遊戲」甚至已經佔了北美遊戲市場總產值的三分之一，這類遊戲因為一來可以減少行銷費用，二來又具有一定程度的暢銷保證，也難怪各家遊戲公司紛紛搶著和電影公司簽約，幾年來像《哈利波特》、《史瑞克》、《蜘蛛人》、《星際大戰》等大螢幕上的強作紛紛進駐玩家的個人電腦或遊樂器上，進一步搶佔玩家的私人空間，並再狠狠地削一次玩家的荷包。EA的《魔戒》系列當然也是遊戲公司削錢行為的典型作品，不過即使您知道遊戲公司或電影公司的企圖，相信也很難抵抗如此強大的產品吸引力才對。

■官方網址：http://lotr.ea.com.tw/bfme/

史詩般的畫面與故事，遊戲性十足

或許幾年前沒人聽過「魔戒」到底是什麼東西，但在電影版本的「魔戒」上映之後，這年頭恐怕要找一個不認識這款作品的人還不是一件太容易的事呢。《魔戒：中土之戰》除了取得電影的充分授權，舉凡影片片段、人物、語音完全與電影版內容一樣以外，遊戲裡的壯闊且流暢的畫面也不是一般遊戲所可以比擬。以單人任務遊戲正方陣營中期的守城關卡來說，初期敵我兵力懸殊，玩家很容易在這裡慌了陣腳，但後期又因為援軍到來而扭轉戰場上一面倒的局面。在這裡除了畫面上因為兵種相當多樣而顯得非常華麗之外，前後戰況的明顯反差也相當具有戲劇性，這是在其他即時戰略遊戲(單人模式)裡比較難能見到的，中古世紀的碩大場景與奇幻題材也在此獲得相當良好的發揮。

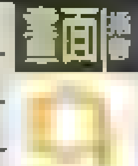


玩家只能在營地裡的圈圈蓋建築物。

即時戰略成份中規中矩，——部隊部份反應十分有趣

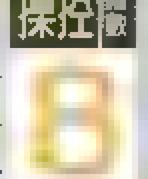
由於筆者是先從多人模式開始玩起，所以在剛開始進到單人模式時，還以為單人模式是以冒險遊戲的方式來進行，也就是說遊戲在兩種模式下各為即時戰略與冒險遊戲。不過這樣的詫異並沒有維持太長的時間，因為從單人任務的第二關開始，就已經出現即時戰略遊戲的影子了。在這款遊戲裡，士兵擁有部分的情緒反應。比方說當敵人用類似「天眼通」的能力來掃瞄我方士兵時，部隊會舉起盾牌並做出閃躲的樣子；部隊面對食人怪甚至還會顫抖。雖然這些設定並沒有實質的功用，但也為遊戲帶來一些小小的趣味。

野外有中立營地可以佔領，但玩家必須派兵防守。



除了畫面表現出色之外，戰爭的場面也相當驚人

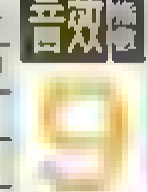
畫面指數 9



操控方式與一般即時戰略遊戲沒有兩樣，玩家不會有操控困難的問題。

操控指數 8

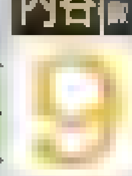




無論是背景音樂還是音效，都有相當高水準的表現。

音效指數 9





故事相當完整且多元，劇情流暢毫不拖泥帶水。

內容指數 9

平均指數 9

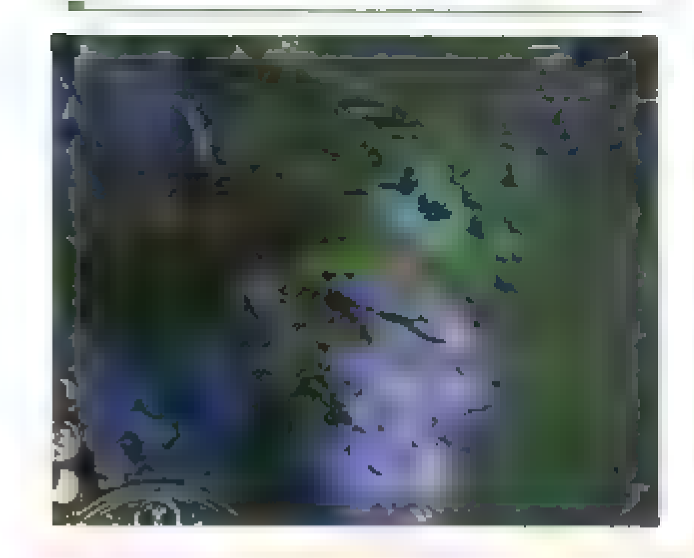
除了硬體要求偏高的小缺陷外，遊戲整體表現出色，是一款值得一玩的好遊戲。

遊戲限制稍多，玩家無法隨心所欲

可能是因為《魔戒－中土之戰》採用了《終極動員令－將軍》的遊戲引擎的關係，玩家並沒有辦法像微軟的《世紀帝國》或《神話世紀》系列一樣到處亂蓋建築物，而是必須要在指定的圈圈裡才能動土。這其實也談不上是明顯的優點或是缺點，因為各有利弊。以這款遊戲來說，由於玩家沒有辦法在農場附近蓋上防禦建塔之類的建築，派兵到旁邊守衛就變成一項必要的步驟。此外，由於在遊戲裡會出現許多英雄，這些英雄都有各自所專屬的能力或技能，玩家在戰況混亂的時候通常會變得手忙腳亂。遊戲裡英雄的特殊能力是不會自動施展的，當玩家沒有手動控制他的時候，他只會呆呆地對著敵人亂砍，所以嚴格說起來，遊戲裡的英雄操作方式設計其實並不理想。雖然英雄的皮非常厚，一個英雄通常可以對付好幾個一般的士兵，但這並不表示他們不會死亡。玩家在單人任務遊戲裡的英雄在每一個獨立的關卡裡都不能復活，所以玩家必須一方面讓英雄發揮實力，另一方面又要好好地照顧你的英雄。但是由於英雄的能力是受到等級所限制的，玩家也不能老是把英雄放在後面不出來，不然等到後面階段的魔王一出現，所有兵種就都會被"巴"假的了。



壯闊的場景會在遊戲裡一再出現。



題材不陌生、介面無困難、視覺聽覺都是享受

就整體來看，《魔戒－中土之戰》是一款具備許多好遊戲特質的遊戲。就題材來說，《魔戒》雖然並不是一套容易閱讀的故事，但這幾年拜電影之賜，已經讓大家不再陌生了。就畫面與遊戲性來說，EA長期以來在遊戲上的經驗也使得遊戲性、畫面都輕易有了水準上的表現。就介面與訊息來說，完整且幾近精準的中文化讓玩家在故事的體驗上毫無困難，並也能夠融入故事的發展裡，甚至連聽覺上都有THX家庭劇院級立體聲的背書。買了這款遊戲瘦的可能是您的荷包，但不買這款遊戲的話，或許您的心靈要空虛好一陣子了。







上手指南

1. 甘道夫是所有英雄裡威力最為驚人的，有他出現的場合記得多多利用他的魔法。
2. 騎兵是遊戲裡非常好用的單位，用成群的騎兵衝撞步兵或弓箭兵，往往可以大幅度扭轉戰場形勢。
3. 樹人怕火箭，如果著火了就趕緊跑到河裡去吧。
4. 守城時先盡量把攻城梯打下。

相似遊戲推薦



REVIEW

評 遊戲

幻魔霸主

撰稿 Janvet

製作 Black Hole Entertainment

代理：美商藝電

類型：即時戰略

售價：NT$ 1090

配備：

1.5Ghz以上的CPU，384MB RAM，1.5GB硬碟空間，64MB記憶體的顯示卡

到了年底的十二月，即時戰略大作可說是一波接一波，除了本文要介紹的《幻魔霸主》，另外如《魔戒：中土戰爭》、《羅馬：全軍破敵》、《戰槌：破曉之戰》等，每一款都是足以即時戰略玩家廢寢忘食的佳作。在這一波即時戰略熱潮中，最早在台灣上市的就是《幻魔霸主》，以下的文章會帶入一些本作與《魔獸爭霸三》(以下簡稱魔獸三)的比較，至於為何做如此比較？看下去就知道了。



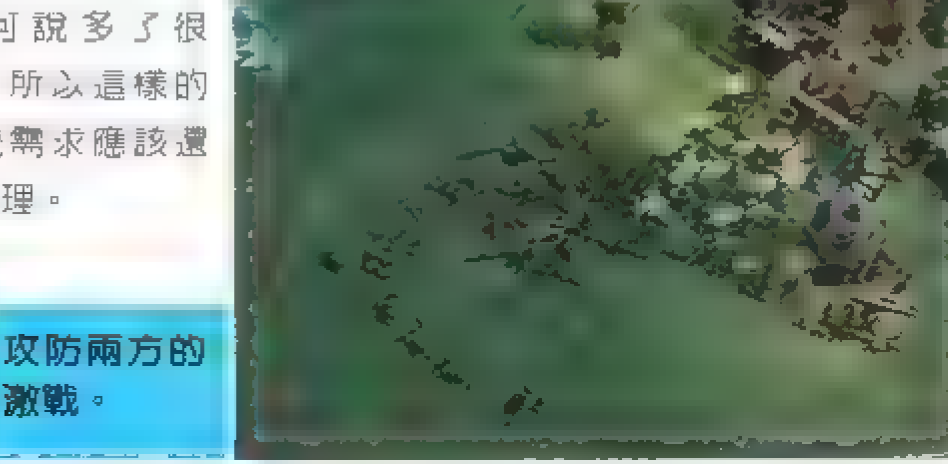




■官方網址：http://aox.ea.com.tw/

沒什麼好挑剔的畫面

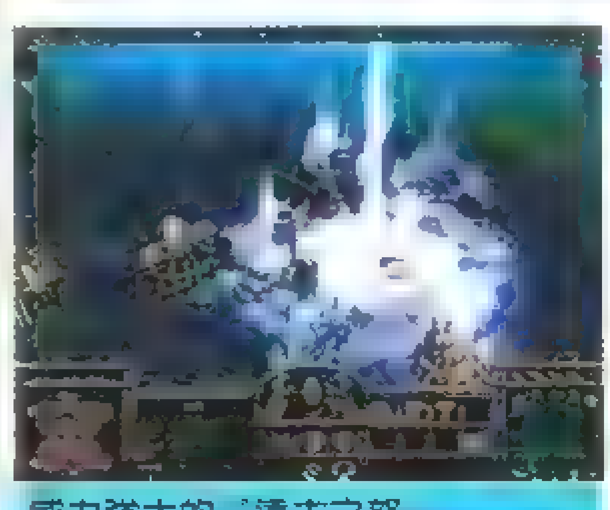
遊戲畫面比起《魔獸三》那種類似卡通的風格來說，本作稍稍偏向真實。整體畫面基本的如雪地上的腳印、水面的波紋都不少，且無論是地面上的一花一草，或是各種魔法的光影效果，也都表現得十分細緻。尤其在地底世界部分，遊戲用藍、綠等冷色系加上陰影，把整體幽暗、淒冷的感覺表現得相當好。至於在聽覺方面，在點選每種兵種及建築時，都會發出相對應的音效，戰鬥時的音效也表現得恰如其份；至於在背景音樂上以激昂的樂曲居多，不過在戰鬥正酣時常會忘了它的存在…。另外，網路上有些玩家認為本作的系統需求太高。根據筆者實際的體驗，家中電腦等級不過比建議配備稍好一點而已，在解析度1024*768，畫面效果中等的情況下，要玩到六人大亂鬥時才開始會lag，何況本作的人口上限最高可提升到200，比起《魔獸三》的90可說多了很多，所以這樣的系統需求應該還算合理。



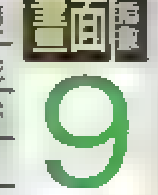
攻防兩方的激戰。

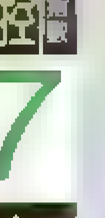
玩法傳統不過特點也不少

遊戲中有三大勢力：帝國、墮落軍團、獸族，靠著收集黃金、木材、寶石等三種資源來興建建築、生產部隊，在玩法上可說是維持傳統。由於不少部隊都有特殊能力可施展，善於使用這些能力便有可能對戰局起關鍵性的影響，所以控兵就變的格外的重要。不過本作有些特別的地方，例如：在提升人口上限的方法，除了帝國仍是靠傳統的建房子外，如：獸族是生產蠻牛、墮落軍團生產召喚者來提升人口上限，這兩種單位除了提升人口上限外，也各有在作戰上的用途，感覺較有變化。另外遊戲中的單位幾乎都能靠殺敵升級來提升基本屬性；尤其是帝國的部隊在升級後會獲得靈氣，還能一同提升附近部隊的能力。本作中還有驚天動地的超級武器。超級武器需要先在建築物中研發，每次施展後都要再花一段時間充填能量；雖然研發成本不低，但威力之強大絕對是值得的。不過超級武器並非想放在哪就放在哪，必須要先派遣施法者到達目標點附近，經過短暫的施法時間後，才能在該處施放。



威力強大的「遠古之怒」



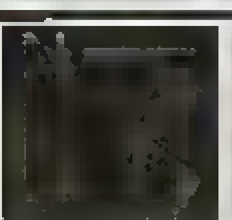


畫面指數 9

[illegible]

操控指數 7

操作易上手，具有豐富的熱鍵，滑鼠和鍵盤的配合並無窒礙，稍加練習後即可輕鬆上手。



音效指數 8

各單位特殊的音效值得一聽，音樂表現尚符合情境需要，戰鬥時的音效也表現得恰如其份。



內容指數 7

玩法傳統，和他作相似度偏高。地底世界的設計算是不錯的點子。

平均指數 8

獨創性略低，不過仍是一款四平八穩的佳作。

另一個幽暗深邃的世界

遊戲的主要特色之一，就是第二張地圖－地底世界的出現。類似的概念之前筆者曾在《月球計畫》(Moon Project)體驗過，不過當時只是一條條由工程車開出的地道，而《幻魔霸主》中的卻是一個真正的地底世界：地底有礦場、有中立怪物、也有與世無爭的生物。地底除了作為另一條進軍路線，可以偷偷攻到敵人地盤外，就算是把地底當作另一個基地也並非不行(不過地底世界通常沒有樹木，木材的取得是大問題)，所以現在就算在地面上把敵軍打得落花流水也別太高興，說不定敵軍已在地底休養生息，隨時準備捲土重來。不過相對的，由於遊戲中有許多法術可以從地底向地面施展或是相反，如：洞穴針刺、死亡風暴．．．等，所以地面跟地底的關連就更加強烈，只要失去其中一處的控制權，在另外一處的基地也別想安心度日。



可怕又噁心的眼魔大軍。

略有瑕疵的AI及介面

對於即時戰略而言，AI優劣是很重要的一環，但是筆者卻很難對《幻魔霸主》的AI驟下斷語。先講好的部分，譬如一兩軍相遇，若敵軍發覺自己這方的勢力較弱，就會先避戰逃走，除非你一直追擊到敵軍基地，對方才會來個背水一戰，但同時進攻方也要面對防禦器的反擊。但本作的AI也有些缺點，例如一就常會發現電腦積了一大群部隊在同一塊區域不停繞圈子，硬是不去攻擊敵人。尤其在玩有地底世界的地圖時特別明顯，有時明明自己這邊的戰況很危急，卻看到電腦盟友的大軍在那猶豫不決，實在是會讓人氣結。在介面上，並沒有太大問題，稍加練習後即可輕鬆上手。略有一點不太方便的首先是沒有存取檔或快速存取檔的熱鍵，再來，切換小隊中各類兵種的熱鍵是數字鍵盤的「7」，感覺無論是要用右手或左手來按都有些不太方便，偏偏這個熱鍵對重視控兵的本作又是這麼重要。

上手指南

❶使用帝國的玩家，請趕緊升級你的兵營，可讓你生兵的速度快上不少。

❷在地底世界的礦場一次可收集黃金及寶石兩種資源，別放過了。

❸由於可累積經驗值的緣故，優先研發能提升部隊防禦力的技術，讓他們活下來。

魔獸三的翻版？

為何筆者會把《幻魔霸主》跟《魔獸三》來作比較？看了前面的介紹我想不難理解。同樣都是奇幻風格，《幻魔霸主》的種族和《魔獸三》類似度相當高：帝國和獸族姑且不論，墮落軍團雖然在外型上比較像《星海》的蟲族，不過玩法上和《魔獸三》的不死族沒啥兩樣，而唯一少掉的夜精靈其實也被帝國、墮落軍團給吸收掉了。帝國的主城三階段升級，和《魔獸三》中的人類大同小異。此外從墮落軍團的建築只能建在腐化之地上的構想、3D畫面旋轉的方式、在中立建築物招募傭兵等各點觀之，都不難發現其中的相似程度。所以若讓筆者以最含蓄的說法來說明《幻魔霸主》與《魔獸三》的關係，那就是：本作至少有相當程度的「參考」了《魔獸三》。

相似遊戲推薦



結　語

文章開頭所提到，這個月可說是屬於是即時戰略的月份，但這點對《幻魔霸主》來說卻不是值得高興的事，由於發售日期和《魔戒：中土戰爭》太過接近，無論是玩家的目光或是公司的宣傳資源，感覺上都完全聚焦在後者，雖然筆者所看到的玩家評價都還不錯，但是人氣始終上不來。單從自身的表現來看，《幻魔霸主》可稱是一款佳作；不過比起兩年半前出的《魔獸三》在變化性及耐玩性上卻又略遜一籌，這使得缺乏獨創性的本作始終難以揮去籠罩在頭上的那片巨大烏雲。實在有些遺憾。

評
遊戲
REVIEW



信長之野望

天下創世威力加強版

撰稿：ㄙㄨ 蓬絨毛狗
製作：KOEI
代理：KOEI
類型：策略模擬
售價 NT$ 850
配備：
CPU PIII-700MHz、RAM-192MB、包含天下創世主程式約2GB以上硬碟空間、16MB nVidia GeForce2 or ATI Radeon 支援 DirectX 8.1





從以前到現在，不管是中國的三國時代或者是日本的戰國時代，一直是策略模擬遊戲玩家們最喜歡也是投入心力最多的地方，各家遊戲廠商也因為看中了這點，所以前仆後繼一間一家的或多或少投入於其中研發新產品，因為不管這個遊戲好不好玩，只要是跟三國、跟日本戰國有關的絕對會賣，因為這方面都有基本的忠實玩家群都肯掏腰包花錢買相關的遊戲。



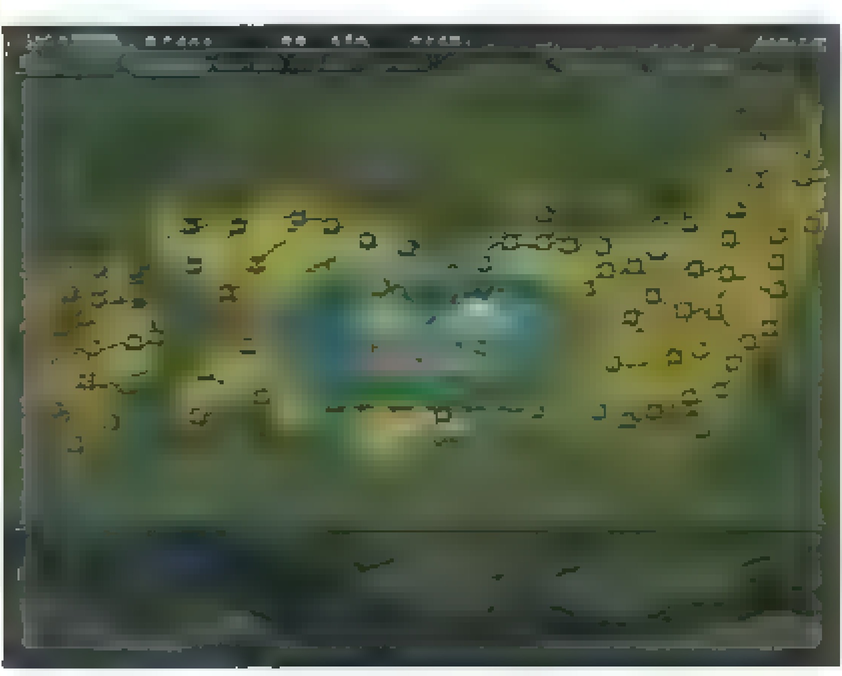
■官方網址：http://gamecity.koei.com.tw/tenka/puk/

威力加強版

顧名思義，為了滿足不會使用修改器修改遊戲玩家們的需求，一方面也讓遊戲更加的簡單化，KOEI開始變相的推出了威力加強版這種怪版本，版本當中附有新的舞台劇本、新修改修飾後的指令功能，少部分的除錯，當然最重要的莫過於強大到能修改遊戲內容的編輯程式，讓玩家們就好像王牌天神一般主宰整個遊戲的流程，包君滿意的進行，更難能可貴的是在遊戲當中還特別追加了不少特殊劇本的串場動畫以及語音來讓玩家們更深入其境的進行遊戲。其實，根據毛狗觀察，威力加強版類似像是音樂CD的二版、三版等等的變相包裝在販售的感覺，相同地方的是都會有了改版或是添加內容的地方，不同之處在於音樂CD不一定再版，但是KOEI只要有的賣，推出主要程式之後過沒多久一定會再推出相關的威力加強版，久而久之養成了玩家們習慣於等待新版的威力加強版，反而不太喜歡購買純粹的遊戲正版，一方面KOEI在為了推銷後來推出的威力加強版會把售價壓低(例如，加上主程式會有特價或是優惠方面，甚至是電腦遊戲賣場還會有買遊戲光碟送遊戲攻略等等的優惠套餐)，另一方面威力加強版其實比較可以算是除錯bug較多的遊戲版本，等於說玩家們可以享受的是測試多遍且遊戲程式碼較穩定的遊戲。



玩家們自己城鎮當中的小畫面，還可以聆聽村民們的心聲呢。



遊戲當中季節轉換的時候會有明顯的圖示語句跟玩家們說明，當然後面還會有串場小動畫(例如：密密麻麻的細雨)喔。



畫面 指數 8



操控 指數 7

音效 指數 7

內容 指數 7

平均指數 7

因為屬於前版本的威力加強版，所以並無明顯的大BUG存在，編輯修改適合新手或是還沒玩過天下創世的玩家們進行遊戲。

遊戲內容二五三



進行朝廷貢獻時的畫面，頗有日本風味感。



在遊戲內容方面，由於採用的是先前的遊戲主程式，所以改版為威力加強版之後並沒有多大的改變，主要是在遊戲劇情劇本方面多加著墨。首先是新加入了一個劇本，依序是「小牧長久手合戰」、「政宗反攻」、「關原合戰」等等三個劇本，每個劇本並不是偷懶式的修改遊戲當中大名城鎮的安排而已，而是每個劇本都有其相對應開場動畫、由日本原文發音的劇情短介紹(聽起來的感覺就好像在看日本NHK撥放的日本戰國時代劇場一樣令人感動)等等。而且有相對應的動畫，其實老實說：在《信長之野望 天下創世》當中本來就以新一代的3D畫面為主打(當然其中的城鎮畫面類似於先前《三國志》系列玩家們在小小的電腦螢幕上看到的小小的，城鎮圖中的小小的人物走來走去的感覺)，所以曾經造成一陣遊戲的炫風。不過成效如何其實毛狗也不太清楚，因為如果就單純的3D遊戲畫面來看，《天下創世》的遊戲主畫面過於偏向於黑暗深色面，大概是KOEI自己也發覺到了這點，所以在畫面的選單功能鍵上面則是採用了亮色系的選單按鍵，讓玩家們可以一目了然的就知道了遊戲的選單在哪裡，當然新的威力加強版也是一樣，除了先前提過修改小部份的指令之外，一些城鎮當中的新建築物也是採用了相同的效果，不論是新的人物圖像，或者是新加入的建築物也比較偏亮色系的點。這樣玩家們看起來比較眼睛不會那麼辛苦了。得一提的是在這個版本當中玩家們除了選擇大名進行遊戲之外，也能選擇大名的手下武將來進行遊戲喔。

整體來說，遊戲感覺遊玩起來很順手，並不會有多大的指令或者是操作介面上的困難，但是我想這主要方面偏向於毛狗從以前到現在就比較有在接觸相關性質的遊戲，所以在親身投入遊戲方面比較能夠很快就適應，對於一些鮮少遊玩此類型遊戲的玩家或者是第一次接觸的玩家們來說，可能就比較不是那麼容易找到所需要的功能列，所以這時候建議先閱讀一下遊戲使用說明書(在這裡要提醒一點的是，威力加強版的遊戲是需要原本《天下創世》主程式片才能夠進行遊戲的而不能單獨啟動，所以相關於指令的介紹也都集中在《天下創世》的使用說明書當中，而威力加強手冊則只是介紹一些新加入的功能或者是修改之處等等的介紹而已)的指令介紹。



聲光效果的評比

遊戲當中的聲光效果方面與先前的《天下創世》版本幾乎一樣，鮮少有修改變動的地方，本來最主要的差異應該在於語音的搭配方面(因為根據毛狗的經驗，很多的遊戲在推陳出新的時候，常常語音或是串場動畫上會帶給玩家們一種很唐突的感覺)，很高興的是這次KOEI在《信長之野望 天下創世威力加強版》當中動作的不錯(也許是因為講的是本國的歷史吧，所以比較用心?)，整體融合在一起表現不錯，所以對於玩家們來說，一般毛狗也推薦購買威力加強版會比先購買主程式要來得好，當然如果先前主程式有添加或是附贈什麼特殊贈品的話那就又另當別論囉！

上手指南

1. 遊戲已經擺明了是「威力加強版」，所以玩家們能修改能編輯的地方就不用客氣了～反正～敵手不入地獄誰入地獄啊？
2. 在當中的一些指令已經修改名稱或者是合併到其他的選項當中，所以玩家們在進行遊戲前請先詳細閱讀一下威力加強手冊以方便進行遊戲。
3. 基本上，在建設城內設施的時候請慎選地點，盡量讓其建設發揮到最高效率，這樣抵過十個百個沒有效率或是效率偏低的城內設施喔。
4. 金錢是一切，反正沒錢就修改出來，對方錢太多就給他扣光，以方便我軍橫行天下
5. 遊戲內附的自創合戰功能頗有新意，能讓玩家們遊戲到自己想玩的合戰，當然玩家們在設定的時候儘量別放太多部隊在畫面上，否則嚴重的lag狀態將會非常明顯的發生在玩家們眼前。



亞歷山大大帝

撰稿：Jabaco
製作　GSC
代理　禾迪娜
類型　策略
售價：NT$ 890
配備：
Pentium 1.5GHz、RAM-512MB、相容 DirectX 8.1 顯示卡、相容 DirectX 8.1音效卡、DirectX 8.1、12 倍速 CD-ROM、HDD 2GB





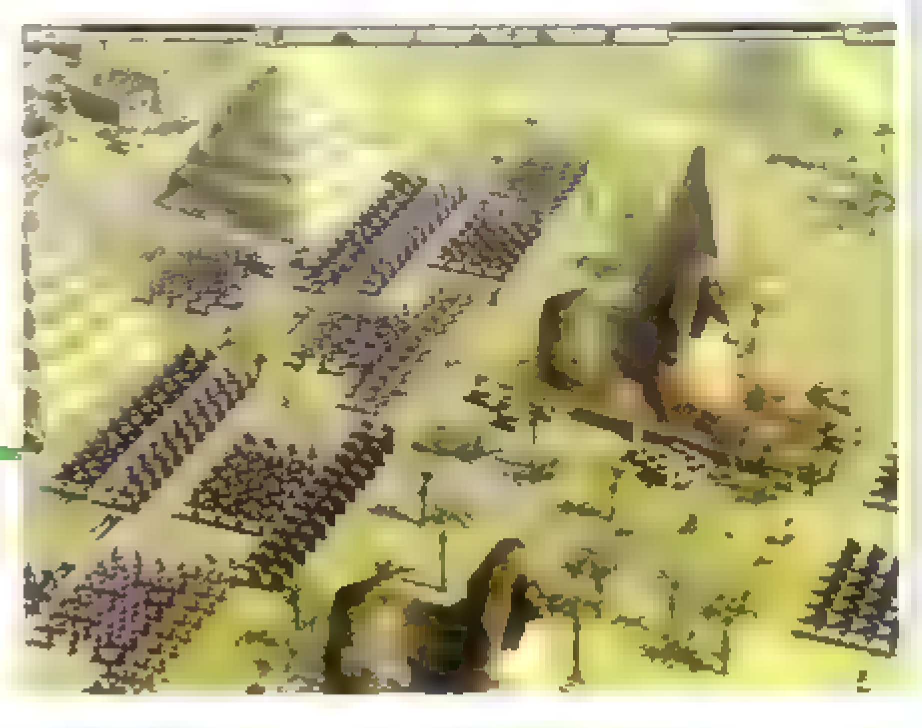
亞歷山大大帝可以說是歷史上最傳奇的人物之一，大家對他的認識卻大概都僅限於高中歷史課本吧！（還有健身中心？！）近日關於亞歷山大大帝的事蹟被拍成了電影，忽然之間，這位歷史上沒打過敗仗的傳奇人物成為大家注意的焦點，當然拜電影所賜，亞歷山大大帝的事蹟也被製作成了遊戲讓大家有機會參與他輝煌的一生，因電影中只有演出兩場亞歷山大大帝一生中比較重要的戰役，而覺得不過癮的人，更可以藉由遊戲來了解他一生打過的大大小小的戰役。



■官方網址：http://www.leadinia.com/pc/alex/alex.htm

趕搭電影的熱潮

由於本作算是電影的周邊產品，所以裡面的人物的肖像都是採用電影裡面的樣子，所以玩家如果有看過電影的話，對於遊戲應該會倍感親切，這種行銷方式在《魔戒三部曲》上面獲得了相當大的成功，相信未來這種電影搭配電玩的行銷方式應該會變成主流吧！而且配樂都是會讓看過電影的筆者感到似曾相似，沒錯！本作的配樂由電影配樂大師－范吉利斯（Vangelis）操刀，曾經製作過一些讓電影迷印象深刻的電影配樂，例如：1981 年的「火戰車（Chariots of Fire)」、1982 年「銀翼殺手（Blade Runner)」等知名電影作品配樂。所以本作的音樂可以說是一大賣點，十分能夠搭配遊戲的氣氛，而且各種音效也都是做的微妙微肖，不論是馬蹄聲還是戰場上的廝殺聲都讓人有身歷其境的感覺。



玩家可以選擇當古埃及的法老王。

史詩般的戰鬥場景

這款遊戲由烏克蘭的GSC製作，曾經作過《哥薩克戰爭》的GSC制作功力當然是大家有目共睹，本作是一款使用哥薩克(Cossack)系列遊戲引擎之RTS，所以最大可以容許64000單位同時廝殺，一個畫面上最多可以顯示出8000個單位，如果喜歡多數部隊作戰的玩家相信一定就會非常喜歡本作，藉由此引擎本作可以充分的顯示出那種波瀾壯闊的大場面戰爭，相當的過癮。遊戲的進行和一般的RTS沒有太大的差別，無非是挖礦、蓋房子、生產新的兵種，由於本作以大場面的激戰為賣點，所以不向其他的RTS戰鬥單位1次只能生產1隻而已，而是一次可以生產出相當數量的兵，所以玩家可以在短暫的時間內建軍，馬上投入戰鬥中。同時本作的畫面可以說是十分的華麗，不論是水面倒影，還是作戰時候的噴血，都是鉅細靡遺，稱得上在RTS中是屬一屬　的，當然這也要玩家有一台性能夠好的電腦才行。遊戲呈現希臘、波斯、印度和埃及軍隊，各國軍隊都擁有其獨特的單位和能力，比如：希臘的方陣兵，印度的大象兵…等等，總共有120種以上的兵種，算得上是相當豐富了，但是筆者感覺希臘和印度似乎過強了一點，平衡性方面也受到一些玩家的質疑，算是有點可惜。

畫面指數 9



使用了帝國時代系列的引擎，能夠完美呈現出古時候波瀾壯闊的戰爭場面，同時建築部份也做的相當好，畫面盡善盡美。

操控指數 6



基本操作和一般的RTS沒有太大差別，但是人物常常不聽指揮亂跑，所以相當可惜。

音效指數 9

由大師操刀，相當用心的音樂和音效設計，十分恰當的配合了遊戲的氣氛，可以說是本作一大賣點。

內容指數 7



能夠讓玩家體驗亞歷山大的一生，除此之外還可以選擇波斯、埃及、印度等等國家，內容上算是蠻有豐富的

平均指數 7.5

本來有機會成為RTS大作的遊戲，卻因為若干的小缺陷而只能得到普通的分數，如果哪天又有新的修正檔或是資料片，相信分數應該會往上提升。

陣形的完美呈現

歷史學家認為，亞歷山大大帝之所以能個每戰必勝，其中一個很大的原因在於當時希臘人採用的方陣戰術，和由此所衍生出的各種陣形和戰術，在當時大概只有中國有發展出如此有深度的戰爭學，其他地方的戰爭技術和知識根本無法和希臘相比（只可惜本遊戲沒有中國…），但是玩家在玩以前其他的RTS的時候，雖然也有提供「排列陣形」的功能，但是常常都會發生一個問題，那就是真的開打的時候，單位常常都是自己打自己的，根本沒有照陣形來排列，到後來都是蟻獸敵，完全沒有戰術，只是比誰生兵生的快而已，遊戲中的單位完全沒有團隊的精神，更別提術陣了。雖然遊戲工程師一再強調要寫出這樣的AI很難，這樣弄電腦會必須要多強大的運算，但是GSC的工程師卻很簡單的就解決了這問題。本遊戲中，可以把一大群戰鬥單位編組成一個軍團，然後選擇陣形之後，這個軍團就會被統合成一個大的控制單位，玩家只要按一下滑鼠就可以控制，這個軍團裡的所有單位就會統一行動，而且始終維持那個陣形直到被衝散為止，這樣子似乎也不需要太複雜的程式了吧！雖然只是個簡單的設計，卻解決了RTS長期以來的問題，相信以後一定會發揚光大的。這讓筆者想到一個笑話：美國人為了發明能讓太空人在太空中使用的原子筆，花了兩千萬美金研發出宇宙用原子筆，而俄國人只用鉛筆就解決了這問題…。



連一些小地方的畫面也不含糊。



印度風格建築物。

上手指南

❶玩家的英雄單位可以和其他部隊編成一個軍團，如此一來這個軍團可以受到這位英雄所附帶的額外加成，讓這個軍團變得比一般軍團強。

❷在故事模式中，只要玩家的英雄單位掛點，就GAME OVER了，但是當玩家連線對戰的時候，就沒有這些問題了。

無法掌控的士兵

這款遊戲最致命的缺點在於，單位的行動似乎不太會依照玩家的指令行動，這對於RTS來說是一大忌諱，除非本遊戲和《武田信玄》或是《信長野望10》一樣，想要表現出戰鬥之中指令無法完全傳達給其他單位的混亂場面，但是顯然不是這樣的。可能是因為要配合電影推出的關係，所以這方面的debug就沒有做好，也因此成了本作最大的敗筆，像這種大錯不犯、小錯不斷的情況，在遊戲中處處可見，常常明明要攻城車往後退，但是偏偏它就自己往敵人那邊衝，或是要單位固守陣地，但是常常變成主動出擊，讓人十分氣結！



本作的水面倒影效果做得非常漂亮喔！

結　語

亞歷山大帝是西洋史上最偉大的軍事領袖，長征了兩萬里後，帝國版圖橫越了歐、亞、非三洲，玩家在本作中可以體驗到他那燦爛而且傳奇的一生，當然筆者自己認為，如果把本作作成類似《全軍破敵》或是每關都限制生兵的數量，這樣或許會更好吧！因為亞歷山大打過的每場戰役幾乎都是以少勝多，但是本作中玩家大可以大量生產士兵，到後來亞歷山大可以帶領比波斯帝國多幾倍的兵馬出征，這樣反而失去了遊戲的味道。或許本作因為一些瑕疵，使之無法成為超級大作，但是作為一款娛樂的遊戲，還是有相當的價值的，而且某些新的概念和設計，相信會對於未來的RTS產生更大的衝擊吧！或許本作也會因此而在遊戲史上留下一筆的。



諾曼地：最長的一日

撰稿：金名志
製作：Digital Reality
代理：英寶格
類型：即時戰略
售價：NT$ 890
配備：Pentium 1G以上、256MB RAM、顯示卡64MB，GeForce 3或ATI 8500以上、HDD 1.6GB以上，DirectX 9.0b以上



■官方網址 http://www.d-daygame.com/index.php

即時戰略遊戲有兩個方向，第一種是強調種族平衡，以多樣化單位及網路伺服器吸引真人玩家網路對戰的類型，例如：《魔獸爭霸》或是《世紀帝國》等，很多玩家從未玩過這些遊戲的單人任務。第二種方向則是強調說故事般、RPG類的單人任務，本質上是策略遊戲，但以即時戰略的方式進行。尤其Digital Reality可說是這類遊戲的佼佼者。在《最長的一日》之前，曾經推出《北非雄師》與《Haegemonia》，而《最長的一日》也使用同樣的遊戲引擎，所以在穩定度上來說應該沒有問題。我們要檢驗的是，《最長的一日》是否修正了以前的缺點，並因為新加入的元素而使遊戲變得更加有趣，以下是細目分析。

重返歷史上偉大的時刻

在玩遊戲之前，推薦玩家一部電影和一部影集，〔搶救雷恩大兵〕與〔諾曼地大空降〕，本作在設定上與這兩部歷史影集有許多相類似的情節。製作人David Hockley在開發時即收集了許多由諾曼第紀念協會，以及當年曾經參戰過的退伍老兵所提供的珍貴史實資料，好讓遊戲裡能重現六十年前聯軍浴血搶灘的情景，也因此獲得諾曼地紀念協會的官方認可及推薦。本作有三大章節各有十個左右的關卡，順序上與歷史相同：第一章是大君主行動，也稱諾曼地登陸。第二章則為收復法國、第三章則為攻入柏林。在遊戲進行中，穿插紀錄片與任務背景、歷史資料來帶領玩家重返歷史。在主選單裡另闢有特別附錄，除了紀錄片外，還有倖存老兵的訪問、各種單位的歷史資料與遊戲設定。也就是說本作在內容上，力求與歷史相符的企圖心，這樣

任務目標提示，尚有隱藏任務沒公佈。

的態度很值得鼓勵，二戰是一場離我們最近的戰爭，交戰雙方被分為了正義與邪惡兩方。在玩家的腦海中搶灘登陸和集中營這樣的情節是再尋常不過了。這兩個場景中，後者描繪的是人們的深重災難，而前者表現的是人們大無畏的英雄氣概。而前者正是為了阻止後者的發生，因此搶灘登陸佔了一個重要地位，也很適宜作為高難度策略遊戲的設定。



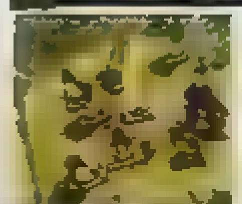
倖存老兵紀錄片



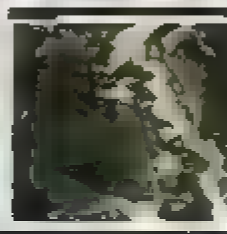
空中支援威力超越地面部隊。

畫面指數  9

操控指數  8



音效指數  8



內容指數 9

平均指數 8.5

Digital Reality的特長本來就是[illegible]，尤其是[illegible]故事性[illegible]，內容設定本來就是[illegible]，又加入了3D效果，不論是[illegible]玩家或是玩過《北非雄獅》的玩家，都可以在這裡找到快樂。

安定中求發展，穩定中求進步

在國際版中本作算稍遲了兩三個月，沒達到預定與六十週年紀念活動一起發行的便車。不過本作仍採用Digital Reality早已熟悉的walker 2引擎，改良的部分在於加進了許多新的特性，這使得本作看上去更加的真實，比如：風、雨、雷、電、水、3D化的草地，物體建模更加精細了，採用了大量DirectX9特效(如：Pixel shader和Vertex Shader)來表現波濤彭湃的海面和大量的植被與單位，許多損傷和爆破的效果也更加真實。與《北非雄師》相比，達到了畫面上的進步。在內容上，《北非雄師》在單位設定上的不合理，例如：步兵能夠殺滅坦克，可說是殘留在《終極動員令》時代網路對戰單位平衡的迷思，在本作已不復存在，取而代之更符合實際戰局的單位設定，靠步兵單挑坦克簡直就是拿屍體給對方舖路，但玩家可以幹掉對方的砲手或駕駛，從而繳獲敵軍的砲壘和機動裝備，另一方面玩家的物資也會以同樣的方式被反搶，所以遊戲的難度也相對提高。在操控上，單位的AI行動控制也合理許多，被攻擊時，除了會反擊，還會依照玩家所給予的基本預設命令為主移動，像是當「被攻擊時躲避」等，甚至還會自己匍伏前進閃躲或躲回自己部隊的坦克車輛附近，醫護兵也會聰明的幫隊友邊逃邊回復。除了單機外有三種網路的多人遊戲模式。第一種是傳統的死亡競技模式，你[illegible]將對方的單位元全部摧毀即可。第二種是征服模式，玩家必須穩住自己的戰略基地，通過攻擊敵人獲得一定的點數。第三種是奪旗模式，你可以將對手的旗幟搶回。因此也可以上網看看誰的策略較佳。總體來說，不管在哪一方面都超越前作非洲雄獅而達到目前架構的頂點。



[illegible]101空降師來了。



上手指南

1. 請先玩教學模式，可以理解本遊戲基本設定與其他即時戰略的不同。
2. 善用空白鍵暫停時間好好思考下一步的策略。
3. 善用有限資源，盡量不要毀壞敵方車輛以收為己用，士兵則無補充管道。
4. 善用陸空支援消滅敵軍主力，地面部隊專挑弱者完成任務。
5. 有機會坐車就別走路，較安全，時時安排陣型方便發揚火力。

善用各兵種特技、車輛與支援

遊戲基本設定更符合實際情形，車輛(必須搭載士兵)強度遠勝步兵。而空中轟炸與火砲支援威力也遠勝車輛。每種兵種有特殊的用途，例如：軍官能提升車輛整體能力。偵察兵實際上就是隱形部隊，除非被兩人以上看見否則在敵人面前殺掉並無問題。火焰兵適合用來奪車。狙擊兵適合精密攻擊。工兵自動拆地雷、炸彈對建物破壞最有效。醫護兵自動補血。特殊兵種乘車會提升車輛能力。因此保留各種兵種應付突發狀況是有必要的。步兵盡量乘車，移動速度會較快，也較安全。其實本作在最簡單難度下還蠻容易過關的，不過提升難度等級後，稍一不慎就是全軍覆沒，以策略遊戲的AI來說，相當令人讚賞。

相似遊戲推薦



北非雄獅

結語

在暫停機制下，其實本作運作起來跟回合制遊戲也差不了多少了。差別在於若是與回合制的策略遊戲相比，本作大數量的單位難以控制，太多精密的計算也會拖垮遊戲速度。不過在本作裡各種兵種的差異性影響勝負的程度是其他人海戰術型即時戰略遊戲比不上的，還有華麗的畫面、音效、歷史考據，值得大家收藏，是二戰策略遊戲的經典之作。

REVIEW

評 遊戲

模擬樂園3

撰稿：Espada
製作　ATARI
代理：策略模擬
類型　射擊戰略
售價　NT$ 890
配備：
P-III 733 MHz 或相同等級、128 MB RAM、HDD 600MB 、任一 ATI Radeon 或 GeForce 2或[illegible] T&L硬體、支援 DirectX 9 以上版本

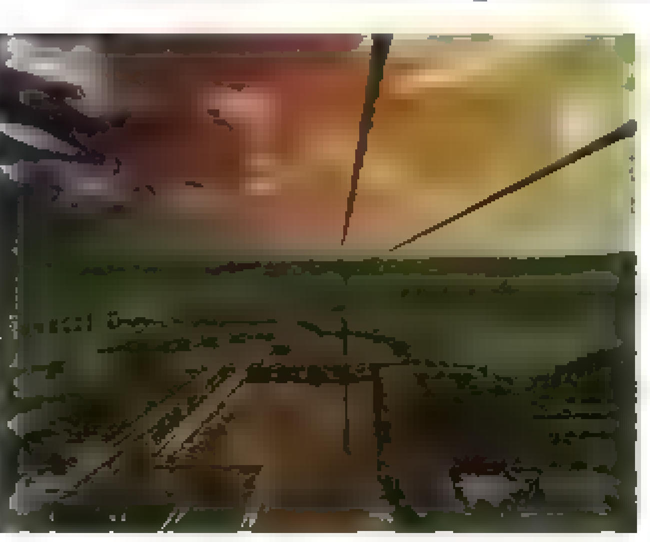
自從《鐵路大亨》打響名號之後，策略模擬的遊戲紅極一時。最著名的是《Sim》系列帶來的風潮，讓每個人可以一圓市長夢。然而在當完市長或造物主後，有沒有想過如何當一個遊樂園經理人呢？是不是覺得現實中的遊樂園內容貧乏無趣又坑錢？或是想體驗一下新式的雲霄飛車、驚險刺激的冒險，而不需考慮任何條件(金錢、體力)？那麼本作將是一個不錯的選擇喔！



■官方網址：http://www.atari.com/rollercoastertycoon/us/index.php

色彩繽紛變化萬千的場景

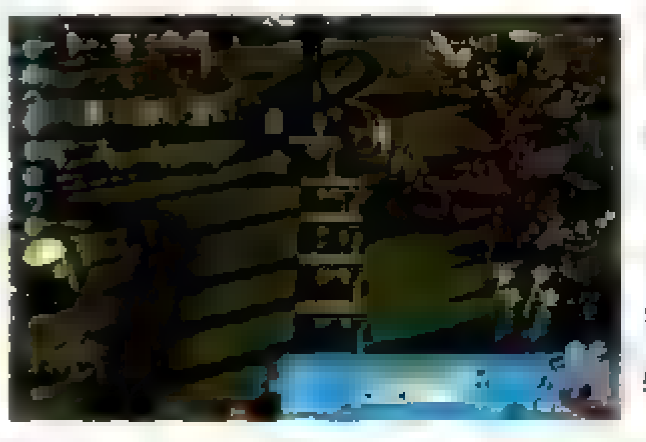
遊戲的畫面，算是相當精緻。各遊戲設備的配色方面，都是極夢幻的顏色。而玩家更可以選擇特定遊戲設備的顏色喔！而場景部份，由於遊戲給予的景色的套件很多，除了造山挖海之外，更可以按造心中理想的主題，製造不同風味的街角場景。白天是色彩繽紛的顏色，晚上也不遜色囉！除了繁星滿天，搭配遊樂園的霓虹，一幅夢中樂園的模樣由此展現呢！更值得一題的是，本代增加了煙火。錯過了花火節的玩家不用扼腕，因為你將主導整個花火的佈置和搭配的音樂。如何讓遊戲中的遊客High到最高點，才是你最重要的責任囉！此外，畫面還有兩大視角特色。



天空雲彩與光線變換。

具體而微，掌握大權的第三人稱視角觀點

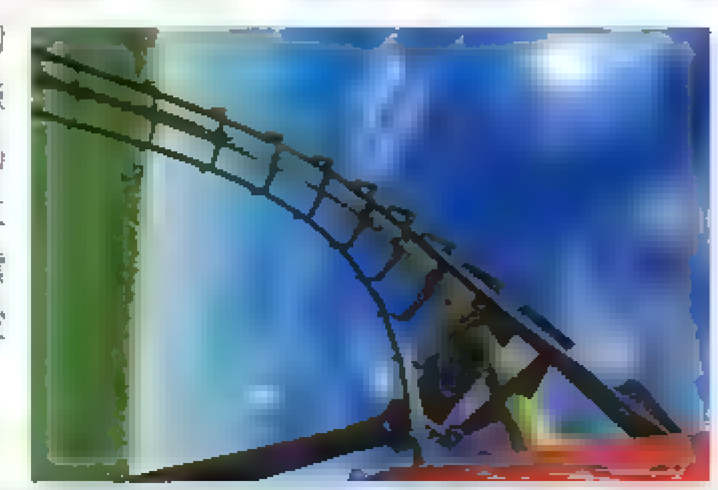
一開始，遊戲會預設接近45度向下斜角，方便玩家觀察並安排景物、器材路線。在這個視角下，玩家將能見證具體而微的樂園雛形喔！不過，本遊戲給的視角自由度算蠻大的，除了拉近拉遠視距，還能調整角度。甚至玩家願意的話，可以拉至水平，除了遊戲景色及遊樂園設備器材，更可觀察到可愛人偶(遊客)的一舉一動(還會歡呼！)。



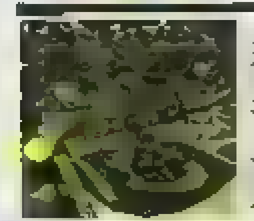
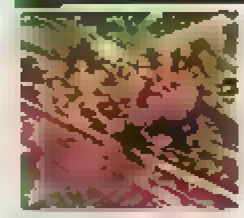
看看這些人群，是多麼可愛啊！

身歷其境，體驗快感的第一人稱視角觀點

累了嗎？如果樂園經理人的工作做累或是想見試一下遊戲器材效果，不妨可以選擇這個這個視角。只要選擇設備，並在右下角的圖示連點兩下，就可以體驗遊客的感受。值得一提的是，本遊戲在雲霄飛車或是驚險刺激的遊戲設備，模擬的特別好。無論是類似海盜船或是天女散花的設備，或是極限迴圈的雲霄飛車，那種加速感將給予玩家極大的刺激唷！



賣點，雲霄飛車的快感。

	畫面表現十分優異，只要將視角調到適當的位置，甚至能夠有身歷其境的感覺。	畫面指數 8.5
	本款遊戲操控算是上手，雖然設有很多是滑鼠可以達成，不過如果能夠設定熱鍵會更好一些	操控指數 7.5
	擁有多首動感歌曲可供選擇，尤其個別遊樂設備也可以指定主題曲喔	音效 8
	內容包含以往樂園的設定，除了自由及自定模式外，最精彩莫過於各種模式的挑戰	內容指數 8

平均指數 **8**

承襲過往模擬樂園的經典設定，此版本更增添了煙火及極為華麗的視覺感受，尤其是乘坐視野的設計，讓玩家身歷其境地體會遊樂的感受，使得傳統的策略模擬遊戲多了一份新樂趣。

搭配場景散發說不出的快感和節日氣氛

音樂方面，可以選擇十多首不同的動人音樂，而音樂風格大多是動感的節奏，或是洋溢著節日氣氛。順帶一提，還可以在單一遊戲設備中，指定要播放的音樂喔！此外，遊戲中的音樂，是以wma方式儲存的，玩家不妨試試帶進自己的wma音樂檔，增添不同的氣氛和趣味。音效方面，遊戲設備中的效果不錯。尤其在雲霄飛車上機鏈喀喀作響，等待著下一刻的刺激，讓人印象深刻。不只如此，遊戲中還讓玩家體會到人聲鼎沸是什麼意思！聽到最吵的，將是樂園最熱門的地方，無論是尖叫聲、歡呼聲或是煙火爆炸聲，都將洋溢在你耳中，遊戲成功表達了節日的娛樂氣氛。

有些地方能設熱鍵會更好

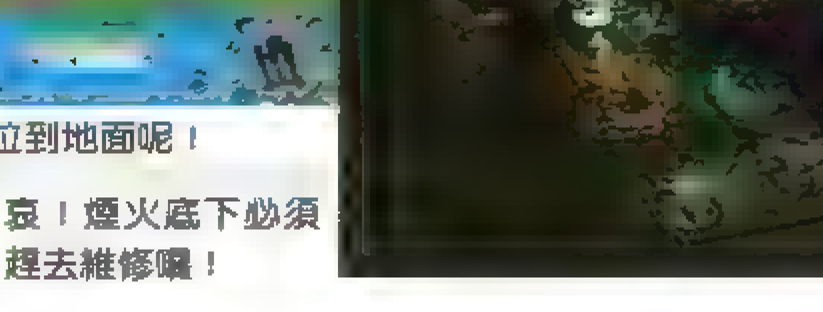
遊戲介面，採取滑鼠圖示控制，並且具有感應調整，例如：道路拉到水面會自動變成橋樑。而道路系，可以押左鍵直接拖曳成一條筆直公路。轉視角的介面，對於沒有中間滾輪的滑鼠，將是一項挑戰，經測試過比較不太好轉。此外，玩家可能要注意的是左下方的圖示，記得要關閉，才能啟動新物件的編輯功能。在這些問題上，或許設個熱鍵會是更好的方式。



注意一下商店出入口喔！要不然沒收入。

AI及突發事件考驗著玩家的智慧！

與其講AI方面，不如說是玩家選擇的條件，跟一般「大亨式」的遊戲差不多，玩家將可以選擇不同的模式：練習生、經理人、大亨等模式。自然，大亨模式將是前所未見的嚴苛，除了民心向背、遊客多樣又多店的口味需要滿足外，還要考慮到員工士氣會不會來個怠工鳴。此外，玩家還要面對的是突發事件，雖然說不會有地震、海嘯、瘟疫或天禍，不過遊樂設備或是路面清潔並不容易維持，尤其是遊樂設備會讓人覺得一天到晚在維修的感覺。所以別忘了加強檢查，多份準備，少一份因為故障帶來的損失。



圖中的樓梯要自己拉到地面呢！

哀！煙火底下必須趕去維修喔！

結語

《模擬樂園3》值得愛好遊樂園經營的玩家一玩再玩，體驗不同的經營方式和策略。此外，想嘗新鮮的玩家，也可以體驗遊樂設備帶來的快感及場景的宜人景色！總之，本款遊戲將是一款不錯的策略模擬遊戲，值得稱讚。

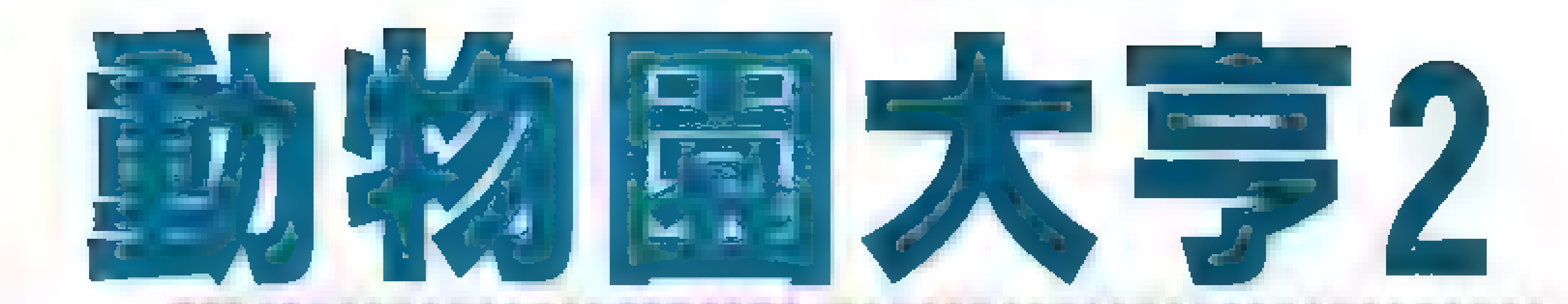
上手指南

1. 除了自由模式外，玩家一開始必須面臨資金短缺的問題，儘量保守投資。
2. 道路連接要注意，因為商店固定會朝一個方向營業，如果沒有適當路徑引導顧客，可能會沒有收入。
3. 出入口的設置要注意，有些出入口是高於水平面的，記得拉條樓梯連接。
4. 軌道系的出入口比較麻煩，尤其是升降梯之類的，建議玩家要注意出入口的設置。水平的，可可試著刪除幾各車站區塊，再建築起來，就會自動出現出入口選項。
5. 可以調整並制定維修工的負責區域，要不然一個維修工在廣大地圖中趴趴走，將不利於維修效率。

建築樓梯的時候，記得是讓原來的道路出現指定的方向，在往地圖下方(地面)拉，出現樓梯的樣子，才算成功喔！

相似遊戲推薦





撰稿 發電姬
製作：Blue Fang Games
代理 台灣微軟
類型 經營模擬
售價：NT$ 1190
配備：
Pentium III 733以上、256MB RAM、900MB硬碟空間、支援DirectX 9.0b以上16MB顯示卡



Blue Fang Games於2001年11月推出的《動物園大亨》，要說它對當年一心想跨足遊戲市場的微軟立下極大功勞，應不過份。特別是這款遊戲屬於老少咸宜的家庭娛樂類型，加上隨後的《Marine Mania》和《Dinosaur Digs》資料片，不只使其成為長賣型產品，更鞏固它在經營模擬遊戲史上的地位，至少也是動物園模擬類中的翹楚。現在時隔三年，這遊戲終於要進入另個階段了。從外觀上來看，它是由2D美術演化為3D繪圖，但除卻這點，遊戲內容是否能不負玩家期望？是否足夠替此一系列立下新的里程碑呢？且看下文分解。

■官方網址：http://www.microsoft.com/taiwan/games/

三種遊戲模式

這次的《動物園大亨2》比前作多一種遊戲模式，分別為劇情、挑戰和自由挑戰。在劇情模式裡，先有作為教學用的三個簡短任務，餘下再分「動物園管理訓練」、「經營不善的動物園」到「瀕臨絕種動物的保育計畫」和「神秘的貓熊」等六大主題，共17個任務。教學設計大體明白易懂，即便不閱讀說明書的操作介紹，經歷該三關後，亦能上手無礙。玩家若按部就班進行六大主題，將能循序漸進體驗建立動物園的樂趣、滿足動物和遊客需求的棘手，以及創造動物園收入的箇中滋味，最後邁向動物保育之路。由此來論關卡設計，可謂相當老練，既能使新手逐步接受經營動物園的挑戰，也提供適度開放性，令老鳥自由選擇後面那些難度較高的關卡。挑戰模式讓玩家選擇地圖和設定資金後進入遊戲，開始時只有少數的動物、植物、步道和建築元件可以選擇，玩家必須透過提升動物園知名度、花錢研究或完成遊戲設定的挑戰項目，方可擁有更多物件的選擇權。不知基於什麼理由，本作取消了調整遊戲進行速度的功能，這使得玩家在以上兩種模式中，有時竟要陷入空等時間過去，以便獲得更多營收進來興建動物園的情況，這點難免令人皺眉。而自由挑戰模式則是完全沒有資金上的限制，並且開放所有物件，讓玩家隨心所欲打造動物園。

■ 劇情模式的任務設計稱職，玩家可由淺而深體會經營甘苦。

三大遊戲特色

儘管這款遊戲的公關新聞稿寫得洋洋灑灑、煞有其事，但要論它的特色，說明書第三頁倒是很實在地只寫了生物群落筆刷、照相獵奇視野模式和遊客視野模式三項，事實上也不過就此三點。生物群落筆刷讓玩家可以快速地刷出適合該動物的生態環境。這項設計究竟是好是壞，其實見仁見智。對生手來說，不用再像過去計較著要鋪幾格草皮、幾格泥地和水池，確實輕而易舉；可是依老手的角度觀，似乎就缺少一些實驗機會和迎接挑戰的刺激感。照相獵奇視野模式是讓玩家可為園中動物拍攝照片，同時藉由相簿功能把拍下的照片整理成冊，高興的話，還可匯出成網頁格式。這部分的設計顯然弱了些，不僅沒有《奇蹟動物園》的動態影片功能，更糟的是每次只能拍24張，接著必須進行整理，看是刪除或保存到相簿，然後才能繼續拍照。相簿功能的處理也欠完善，每本相簿只能收錄8張，想收藏更多照片，得建立新相簿。如果想將某張照片移動到另本相簿，還要先選照片、按移動鍵，再選該相簿、開啓相簿

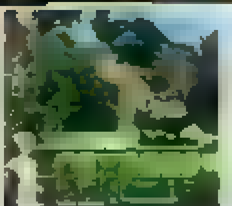




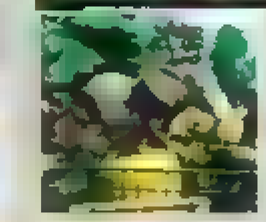
畫面指數 7
礙於硬體需求的考量，精緻表現有欠細緻，但大致還可接受。



操控指數 8
介面設計有一代的水準，可是相關功能部分顯然不知發生什麼意外⋯⋯。



音效指數 6
感覺上和前作相去不遠，這部分的表現讓老玩家們失望。



內容指數 7
可使玩家感受建造3D動物園的樂趣，遊戲內容或許再作補強，更值得回味。

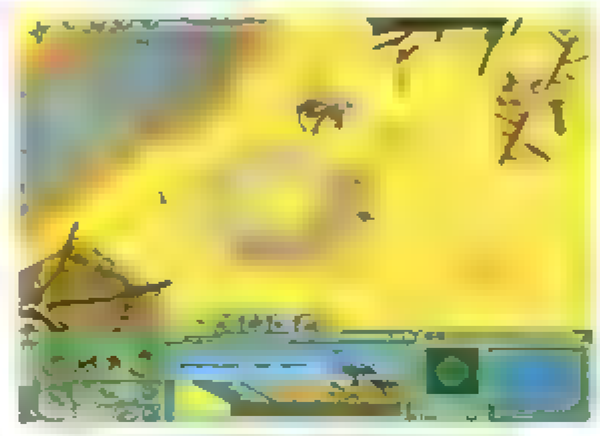
平均指數 7.5
適合不曾玩過此主題遊戲的玩家或想建造3D動物園的老玩家。

頁面後，才能放進去。至於匯出的HTML檔，那就更叫人傻眼，網頁陽春到採用白底頁面，上四張、下四張圖片(含放大鏈結)就沒了。好歹也設計個樣板出來，怎麼會在這裡如此馬虎行事！負責這部分的研發人員是尸位素餐來著嗎？最後的遊客視野模式，是使人感到較新鮮的部分。因為在這裡，玩家可化身為動物管理員，親身嘗試餵養和梳理動物的工作。但話說回來，你會不會想一直倒垃圾和清理動物排泄物，那筆者就不知道囉！



3D引擎的價值

遊戲的音樂和音效部分，顯得差強人意，感覺和前作相差無幾，這裡大概不是研發人員想放心力的部分吧！對比下，美術表現就好得多。雖然，礙於硬體需求的考量，不得不犧牲紋理貼圖，讓畫面感覺不夠精緻細膩，但整體呈現還有一定水平。再者，3D引擎對這款遊戲的貢獻不容忽視。其一，得以近距離觀看園中動物，更進一步拍下各種趣味照片，這讓玩家有飼養動物(甚至寵物)的真實感。其二，玩家能夠扮演動物管理員的角色，這不啻強化前項所謂的「真實感」，更帶有一種RPG味道—這項設計的導入，對動物園經營模擬遊戲的未來會否產生什麼新契機，倒是值得觀察與期待。在上回評論《奇蹟動物園》時，筆者曾質疑地提出「這種遊戲到底有無必要3D化？」的問題，現在我們彷彿找到一點答案了。



生物群落筆刷讓遊戲變得更容易。



要注意遊客反應，調整園內各項設施。

一款闔家歡遊戲

最後，還有一道問題需要解決，那就是：玩過一代的人，還需要二代嗎？《動物園大亨》非但具有相當高的成熟度，而且也將這類遊戲的經營模擬層面發揮得差不多了。在這種情形下，想要製作翻陳出新的遊戲，其他研發公司固然討不到便宜，Blue Fang Games又何嘗容易？當他款同類型遊戲都著力於增加更多新物件或員工職別的「複雜化」工作時，《動物園大亨2》竟來個回馬槍，擺上生物群落筆刷這項新功能，徹底拉低遊戲難度，叫經營面的考驗幾乎無存。玩過前作的老玩家們，對此大約是要感到失落。假設有這層心理準備，但仍想窺探3D引擎對遊戲的影響，那還不妨一試！若是根本沒玩過此類型遊戲的玩家，一代或二代都有其娛樂價值，就自憑喜好選擇唄！



清掃動物的米田共也是管理員該做的事。

上手指南

❶請參考「動物園日誌」第8~11頁。

❷想快速建置一個展示區，可參考下列步驟

a 點擊操作面板中的「動物」圖示，開啟「收養動物」面板。

b 從中選擇想飼養的動物後，會開啟該動物的資訊面板，再點擊該面板中的「動物管理員的建議」圖示，上方會再開啟另一有[illegible]個圖示的面板。

c 先選擇「動物柵欄」圈出展場大小，再點擊「修改生物群落」打造環境。

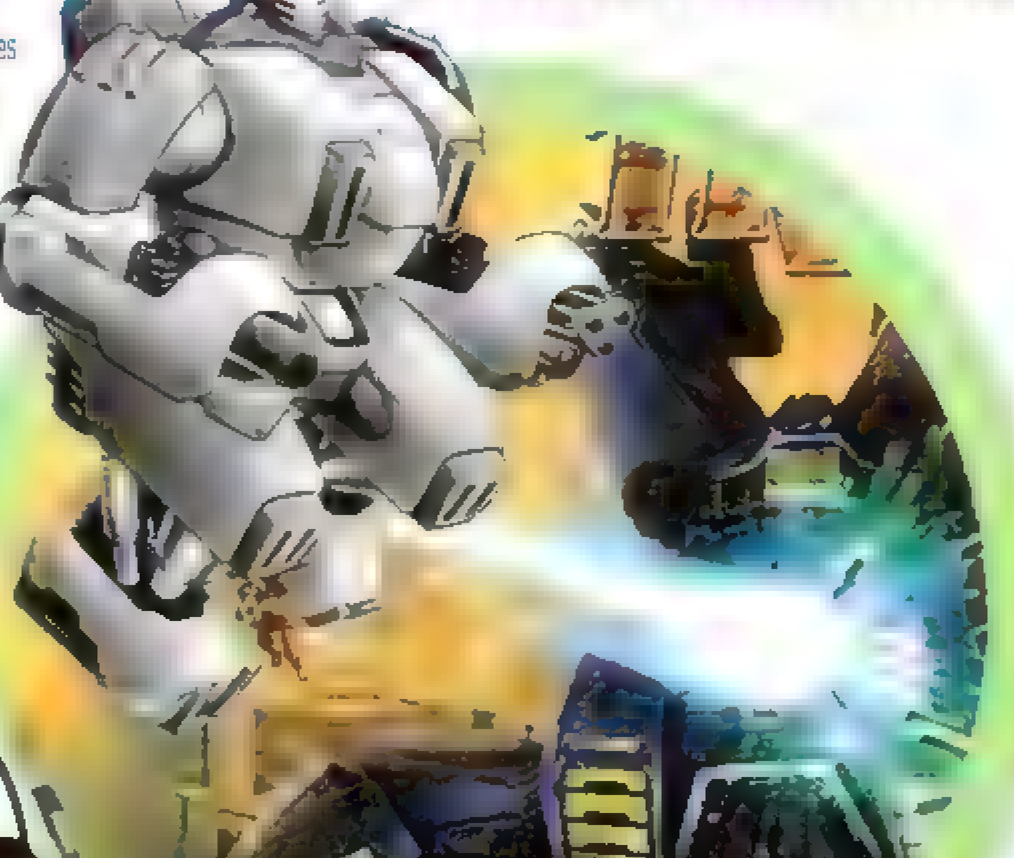
d 然後點擊「動物庇所」選擇適合該動物的住所。

e 擺上「動物食物」和「動物娛樂」，即可收工。若想美化景觀，可利用「樹木」、「植物」和「岩石」裝飾一下。



銀河生死鬥：復仇祭

撰稿 Bishop
製作：S erra Irrational Games
代理：裴凡迪環球
類型 第一人稱射擊
售價 NT$ 1190
配備：
P-IV 1.0 GHz 或 AMD Athlon同等級的CPU、256 MB RAM、HDD 5GB以上、4 倍速 CD-ROM、DirectX 9.0c以上、DirectX 9.0c相容音效卡

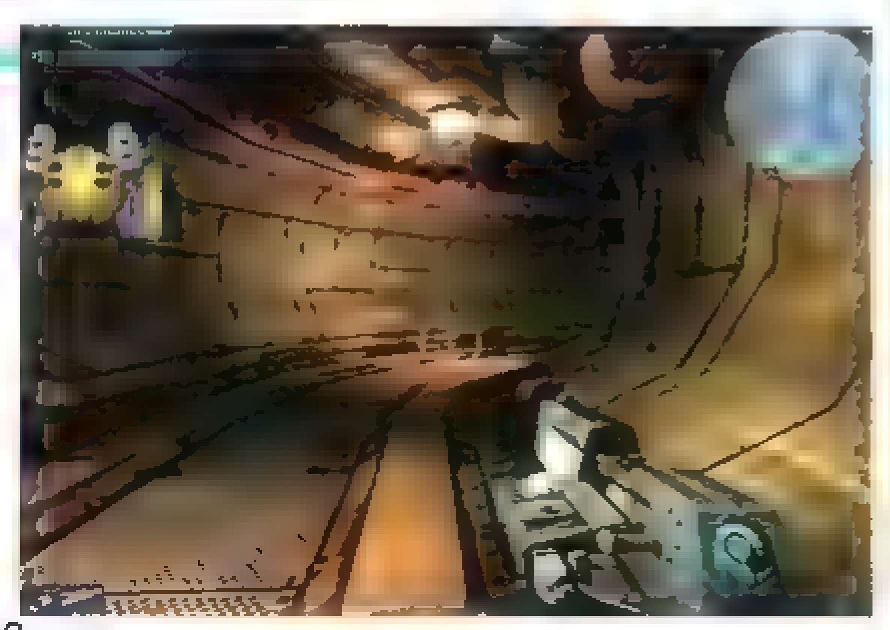


前一陣第一人稱射擊遊戲的元祖Id Soft發售了他們的最新遊戲《毀滅戰士3》，在與其他遊戲相較之下，它提供了華麗的畫面以及絕佳的氣氛，但是也僅止於此而已，對遊戲性而言，他並沒有多大的改變，還是維持著一貫的Id Soft作風；《銀河生死鬥》這款遊戲由發售之初，就是標榜著與其他傳統第一人稱射擊遊戲不同的概念下去發展，當你已經習慣其他遊戲在地上慢慢走時，你一定會很驚訝這款遊戲在空中時間會比地上還要長。

■官方網址：http://www.leadinia.com/pc/tv/tv_02.htm

時空交錯

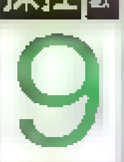
以往的《銀河生死鬥》並不注重單人遊戲，所以在《銀河生死鬥》裡的單人遊戲充其量不過是讓玩家適應遊戲操作方式的一種方式，其內容並沒有比較值得一提的地方；但是這一次在《銀河生死鬥》裡面，製作者巧妙的將數個不同的角色故事互相參雜到遊戲裡頭，玩家扮演的角色會隨著劇情而變動，常常會扮演不同的角色，並且瞭解到每個角色的不同的觀點與想法。不過劇情在變換總是很突然，有時候很容易搞混劇情。筆者在一開始由維多利亞的劇情轉到朱利雅的劇情時就覺得有點奇怪。在這次的單人遊戲裡面也包含了各種多人模式的預習，讓玩家熟悉遊戲方式。

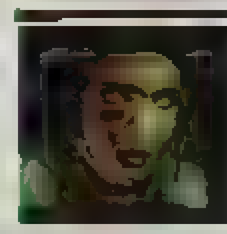


繼續深入敵境。

歡迎來到戰場

不過第一人稱射擊遊戲都是這樣的，不論在單人遊戲裡面如何的神勇，對於各種模式有多麼熟悉一旦上網與人過招之後會發覺完全不是那麼一回事；不但要注重與隊友之間的配合，還要面對這些在遊戲裡殺過無數玩家的老手的虐待。但是如果您是一位想要體驗[illegible]的玩家，相信我，打開多人連線模式去連線，那是一個完全不同的世界，尤其在這次的又新增了許多新武器可以進行使用，像是鷹爪槍(類似雷神之鎚裡的繩槍)可以鎖定在某個位置，配合噴射背包做出特殊的擺動動作(筆者一直沒有辦法很順手的應用這項武器，其中有一個原因就是射程距離太短了不易控制)；火焰放射器可以射出去，擊中目標後還會在定點持續燃燒，在建築物內是不錯的武器，不過要注意不要放火燒了自己家；防護盾平時可以提供保護，也可以把他射出去進行攻擊，保護盾類似回力鏢，射出去之後還會自動飛回來，火箭發射器的特色為發射之後一次會連續射出六顆火箭進行追擊，不過速度與距離差強人意，只能用來欺負重裝備或是大型機具。武器在配置上面玩家只能由十種武器中選擇一種進行裝備，以及一個肉搏性武與放置性武器，最多可以同時攜帶五種不同的武器，而在武器選擇上也是有學問的，由於遊戲中有數種不同的大型載具可以使用，如果使用者是我方當然沒有問題，不過大多數人絕對不會希望遇到這些皮硬肉厚的傢伙，像是機槍真的只能搔癢，能不能打掉外面那層裝甲都是一個問題。而空中載具更是不好對付，在對方居高臨下的優勢淩虐下，還是盡快找一挺快砲比較實在。

畫面指數 8
畫面流暢華麗，與氣候特效搭配出異星球的荒涼感，如果有支援DirectX9可以讓畫面更為華麗流暢。

音效指數 8
搖滾風格與第一人稱射擊遊戲往往是好搭檔，搭配外星球背景而襯出刺激的戰鬥感。

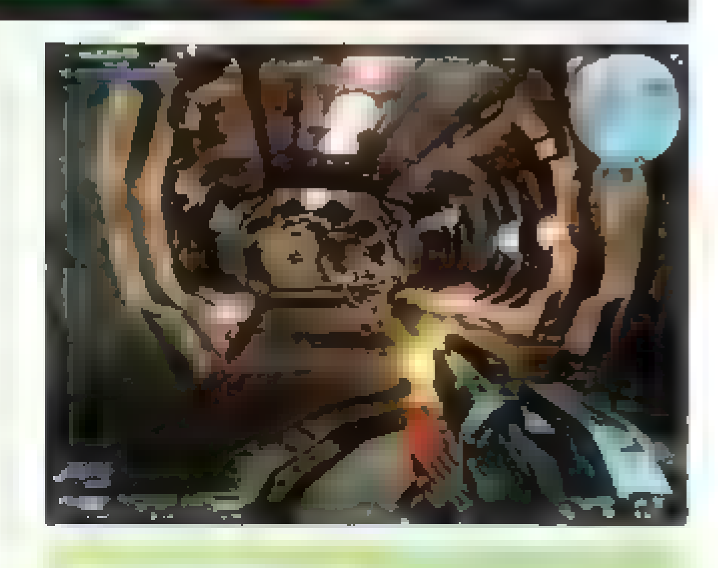
操控指數 9
基本操作上有些許難易度，但是熟悉後，可以做出許多具有成就感的[illegible]。

內容指數 8
劇情故事採用插敘的方式來進行，並將正統故事分成數個階段，彌補了之前系列作不被看好的單人模式

平均指數 8.5

習慣傳統FPS後不妨試試銀河生死鬥，體會飛行在天空與駕駛各種大型戰鬥單位進行戰鬥的感覺

秀出個人特色



由於《銀河生死鬥》所採用的並不是單純像一般FPS，讓玩家利用外型不一樣但是數值完全一樣的角色模組來進行遊戲，在遊戲裡面總共設計了三種不同類型的裝甲，輕量型、中量型與重量型可供選擇，隨著使用的裝甲不同，速度、防禦、能量也不一樣，遊戲裡面為每個不同裝甲的單位設計了專屬的武器，讓玩家有更多的選擇。輕量型的專用武器是能量狙擊槍，可以由遠距離直接擊殺對手，保持一定的距離優勢後很容易就可以打倒對手；中量型的專用武器為防護盾，防護盾在之前提到過，可以像回力鏢般射出去，平時還可以充當護盾使用，並且不減損速度。重量型的專用武器為迫擊砲，迫擊砲的武器攻擊威力是最強的，不過也只有重量型的裝甲可以裝備，需要強大火力強行突破時，迫擊砲絕對是最好的選擇。

除了體型與武器之外，玩家還可以設定自己所要攜帶的背包，這次背包的種類一共有四種，比起《銀河生死鬥2》要少了兩種，在使用上也無法隨時開啓或者關閉，一旦開啓之後會直接耗光能源後才再度進行補充。在遊戲裡可以選擇的背包一共有四種，分別為能量背包、護盾背包、修理背包與速度背包。能量背包能夠加速能量回復速度與飛行速度。護盾背包具有減輕傷害的能力。修理背包則是可以徐徐回復自己與周遭隊友的生命值，在團隊戰時是不可或缺的能力之一。速度背包則是可以加快一般移動速度以及攻擊速度，在短時間內產生強大的爆發力。此外遊戲在設計上面也提供了一個便利的設計，那就是個人裝備的編輯與設定，玩家可以在遊戲前編輯好自己的[illegible]，一旦進入遊戲後，玩家可以在補給站前利用熱鍵叫出自己的設定。這在戰局激烈的情況下相當有幫助。當玩家如果生命力或者是彈藥時不夠時都可以到補給站進行補給，不過相對的也可以破壞敵方補給站來妨礙對手進行補給。這樣的設定讓玩家在戰鬥上不能只是單方面的進行衝鋒，也要進行戰術考量。



靠近修理器維修飛行器。

上手指南

1. 遊戲不會自動進行儲存，所以玩家在開始戰鬥之前要記得先存檔。
2. 有搭檔時，盡量不要一個人率先衝入敵陣，與你的NPC隊友一起行動可以降低遊戲難度。
3. 建議先玩過單人遊戲之後再上網對戰。
4. 上網對戰被高手痛宰時，先不要急著下場，可以先觀察它們的行為來找出對策。

優缺各半

《銀河生死鬥：復仇祭》整體而言是一款相當不錯的遊戲，不過遊戲裡面還有些問題令人覺得詬病。不知道是不是筆者的顯示卡硬體不支援DirectX9.0的關係，遊戲的讀取時間比起一般遊戲還要更久，往往換個場景讀取大概就需要一分鐘的時間，存檔也要等，過關也要等；在遊戲裡面的物理引擎相當值得一提，一旦玩家在受到攻擊或者是死亡時，可以看到屍體隨著物體特性進行運動，筆者有次死在山上就看到自己的屍體不斷的往下滑並且滾到山底下，此外在空中擊落敵人不是垂直落下而是旋轉落下（類似墜機的動作）或者是對地上的敵人進行鞭屍的動作也可以看到它們彈起然後落下，讓人不自覺的去注意到。由於遊戲相當富有特色，因此能夠掌握這些特性的玩家就能夠輕易的打敗其他人，光是滑行、飛行這些基本的移動就可以讓看出玩家功力高下，在這個遊戲裡如果技術不純熟，往往很容易成為被獵殺的對象。《復仇祭》對於喜愛第一人稱射擊遊戲的玩家，或是支持《銀河生死鬥》系列的玩家而言，是一款不容錯過的好遊戲。



聖騎士之戰

撰稿：Alenzart
製作：Sammy
代理：光譜資訊
類型：格鬥
售價：NT$ 599
配備：
PIII 700Mhz以上，128MB記憶體，支援DirectX之32MB以上顯示卡，2.1GB以上之硬碟空間



自《快打旋風》確立的格鬥遊戲(FTG)基礎，主要是以空手戰鬥為主要依歸，但隨著時代演進，FTG逐漸加入了許多其他的要素，像是由SNK Playmore所開發的《侍魂》系列，則是武器格鬥理念的實際應用。此外，畫面上的構成也逐漸從2D平面轉為3D的立體空間，如TECMO的《生死格鬥》系列、NAMCO的《劍魂》或是《鐵拳》系列等，都是目前非常有名的作品。在這股3D風潮下，仍堅持以2D平面進行圖形繪製的Sammy，《聖騎士之戰》便在這樣的理念下誕生。

■官方網址：http://www.ttime.com.tw/

操作介面

本作《聖騎士之戰 XX #Reload》，是《聖騎士之戰》系列發展到現在第三部的作品。操作方式基本上延續前作，主要攻擊鍵大致可分為輕斬、重斬、拳、踢等四種，各個角色的招式皆由此衍生出來。由於這是移植到PC上的遊戲，因此以鍵盤為主要控制介面。話雖如此，以鍵盤操作而言，即使是諸如覺醒必殺技等較繁雜的指令，基本上人物都能夠有所回應。因此即使是沒有搖桿等設備的玩者，只要多多練習，應該不用太過於擔心操作上的問題。不過由於進行雙人對戰模式時，鍵盤容易因為同時接觸過多指令而形成「干擾」現象，造成部分按鍵失靈的情況，要解決這類的情況，以搖桿進行遊戲是最好的選擇。話雖如此，這兩種操作介面並沒有絕對的好壞，還是必須依操作者的相性而定。

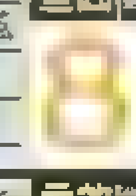
ARCADE模式中的過場畫面。

畫面效果與系統設計

既然談到格鬥遊戲，透過畫面所呈現出來的格鬥快感與破壞力當然是強調的重心。如同前文所提，雖然《聖騎士之戰》是以全2D的方式進行構圖，但由於各種交叉光影效果的巧妙應用，使得攻擊與招式的破壞感與震撼力依舊相當懾人，整體效果並不遜於其他同類型遊戲之下。即使與去年由TGL所代理的《聖騎士之戰 X》相比，畫面的編排與美術設計也有著明顯的進步，尤其以目前PC上的格鬥遊戲來說，本作恐怕是目前最華麗的作品。可惜的是，背景並不會配合回合的流逝而產生適度的改變，因而變化性略嫌不足，有些令人遺憾。在系統設計方面，遊戲全部共計23名的角色，除了招式特性、服裝設計、風格等各自不同之外，在強弱設計上則沒有絕對性的差別，操作者的手腕還是決勝負的唯一條件。但是，由於人物設定上的成功，因此無論是《聖騎士之戰》的新舊玩者都能輕易上手。舉例來說，遊戲中的兩位主角(索爾、凱)，在必殺技的設定上多偏向於



珈瑪射線的狙擊！







絢麗的必殺技，兼具動態與華麗感的2D美術風格	畫面指數	8
熱鬧的搖滾配樂，增添了格鬥上的刺激與臨場感。	音效指數	8
支援鍵盤與搖桿兩種操作方式，可依需要自行選擇。	操控指數	8
突出的角色設計與強弱平衡，以及豐富的遊戲模式，讓格鬥遊戲的樂趣增添不少。	內容指數	8

平均指數 8

PC上少數2D格鬥遊戲的代表作，但中文改版的BUG問題仍有待解決。

FTG常見的按鍵組合，再加上招式獨特的連段設計，讓這兩位角色非常適合初學者入門。熟練基本技巧之後，再逐一向其他角色挑戰，體驗各個角色之間的差異性，也是本作的樂趣之一。此外，遊戲中的連段技巧達成也並不困難，即使是最簡單的「輕斬」搭配「重斬」的組合，都能輕易地達成簡單的連攜，使得這款遊戲上手的門檻並不高，相當平易近人。



豐富的遊戲模式，但是…

以《聖騎士之戰》系列第二個登上PC的作品而言，這次的模式比[illegible]許多。除了基本的大型機台模式(ARCADE MODE)、生存模式(SJRVIVAL MODE)、任務模式(MISSION MODE)外，另外追加了徽章模式(M.O.M MODE)、故事模式(STORY MODE)、以及畫廊模式(GALLERY MODE)等不同的種類。這些模式除了遊戲方式略為差異外，同時也包含了隱藏角色或特殊模式的開啟條件，增添挑戰這些特殊模式的動機，是相當具有巧思的設計。這些特殊模式確實都有其獨特的遊戲樂趣，不過如果以純粹的娛樂性來說，STORY MODE與ARCADE MODE或許還是其中最有趣的部分。顧名思義，故事模式是以各個角色的觀點與其他人物互動，並以不同的角度來看各種發生的事件。依照進行遊戲時的差異，並會衍生出不同的路線與結局，是最能享受故事性的遊戲模式。至於大型機台模式，則是決定角色後，與各種不同的人物進行對戰，隨著對手的不同，獲勝後的台詞也會隨之變化，單純的格鬥樂趣但較具顯著目標的遊戲模式。但是，談到這個部分，筆者不得不抱怨一下這次中文化改版上的缺失。不但SAVE/LOAD畫面有著明顯的延遲[illegible]，大型機台模式亦有著容易當機或跳回桌面的BJG存在。雖然隨後釋出了更新檔來解決，但只有存取檔畫面的問題得到修正，至於ARCADE MODE的情況則沒有多大改善，更新前後的差別僅只差在當機的機率高低罷了，依然容易三不五時發生當機或跳回桌面的現象。至截稿日為止，仍未有新的更新檔確實解決問題。請恕筆者無禮，但釋出僅「修正一半」的更新檔，究竟有何意義可言呢(苦笑)？



如同怒濤般的髮絲攻擊。

上手指南

1. 先安裝更新檔後，開啟AJTO SAvE的功能，進行遊戲會比較方便。
2. 連攜技巧可以先在訓練模式TRAINING MODE中先行練習。
3. 善用普通攻擊鍵的組合才能發揮絕佳效果，無須過度限制於招式上的使用。
4. 可以參考他人對戰時的影片，藉此找出適合自己的攻擊模式。

故事模式的路線分歧點有許多可能，

5. 可以在戰鬥時就時間[illegible]性的變化多加嘗試。

充足的準備，是有其必要性的

近年來在PC上的格鬥遊戲數量已經明顯降減，比起過去90年代中的興盛時期來說，數量更是少的可憐。因此，以本作這樣的水準而言，是相當難得的FTG佳作，再加上經過中文化的翻譯以及詳細的使用說明書，雖然有著些許的毛病，但仍去除了大半的語言隔閡，並無損於遊戲本身的價值。問題是，為何如ARCADE MODE以及存取檔等明顯的BJG竟能通過上市前的測試？老實說，這真的非常不可思議。扣除BUG的問題不談，這次的《聖騎士之戰 XX #Reload》確實有著相當的娛樂性，如果您期待本作已久，仍是歡迎嘗試看看……呃…不過為了不破壞您的遊戲樂趣，建議您在開始遊戲之前先進行更新檔的安裝，並隨時密切注意「下一版」更新檔的動向，以確保遊戲所有的模式與功能都能夠正常發揮作用。

相似遊戲推薦



REVIEW

評遊戲 大富翁七：遊寶島

撰稿 Alerzart
製作 日本工畫堂
代理 光譜資訊
類型 射擊戰略
售價 NT$ 750
配備：
P III800Mhz以上，256Mb RAM，32M以上顯示卡，至少600Mb以上硬碟空間

相信很多人或多或少都接觸過大富翁類型的遊戲，無論是本土產（大宇大富翁系列、虛擬人生系列）或是外來品（棋盤大富翁、陶太郎電鐵）等等；每種遊戲都有其獨特且吸引該類型玩家的特點。但是就老少咸宜且能帶來歡樂的，那就首推台灣大宇土產的大富翁了，語言無隔閡，遊戲內容又豐富精采，值得毛狗推薦給各位玩家們。



遊戲當中也可以簽樂透中大獎。

■官方網址：http://rich.joypark.com.tw/

大家一起來～遊寶島

毛狗還記得第一次接觸到大富翁遊戲是從四代開始的吧！當時四代一推出，轟動全台灣的程度簡直可以媲美台灣龍捲風的收視率。當時遊戲已經向3D化的遊戲畫風邁進，遊戲內容老少咸宜簡單又頗有新意，所以大家都愛玩。遊戲演變到今日，純粹3D的遊戲畫面已經不再那麼吸引玩家了，畢竟現在市面上幾乎95%的遊戲都標榜著3D畫風，而那剩下的5%則可能是極致的2.5D畫面。所以在七代遊寶島當中，採用了更多的即時3D動畫來吸引玩家們的目光。但是光是畫面的推陳出新，亦或者是背景音樂的改變其實也會提前縮短這類型遊戲的壽命，所以創新是一個很重要的學問，如何在遊戲當中加入新的要素，變成了七代遊寶島的課題之一。很高興的是可以在遊寶島看到了所謂的煙霧變身設定；也就是當玩家們在遊戲行進的時候會隨機啓動「踩蛋系統」；然後玩家們就會被一陣煙霧包圍開始變身，至於會變成什麼粉紅豬或是青蛙王子就是隨機決定了。



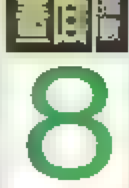
多達16位角色可供選擇，而選單感覺就好像是要打格鬥天王一般的令人熱血。

過關斬將當富豪

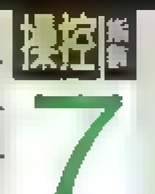
遊戲當中單人關關模式的勝利條件與開始條件是固定的（在限制回合結束之後，玩家們不可破產且必須是財產最多者），除了一位玩家之外，電腦會隨機選出三位對手來跟玩家們一較高下，當然其中不乏大家耳熟能詳的錢夫人、金貝貝等等，而在多人遊戲方面，勝利條件與開始條件是可以設定的（擁有多少資本、交通工具、遊戲點券..等等），而且當1P玩家們在進行小遊戲的時候（例如：接金幣遊戲）其他的2P、3P、4P玩家對手們，隨機其中一人可是可以一同進行小遊戲來阻止1P玩家接取更多的點券，來進行破壞的工作喔。



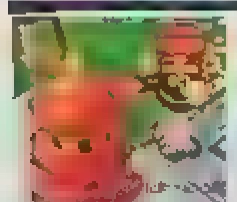
股市炒作畫面，有各種詳細的資料供玩家們查詢使用。



畫面指數 8



操控指數 7





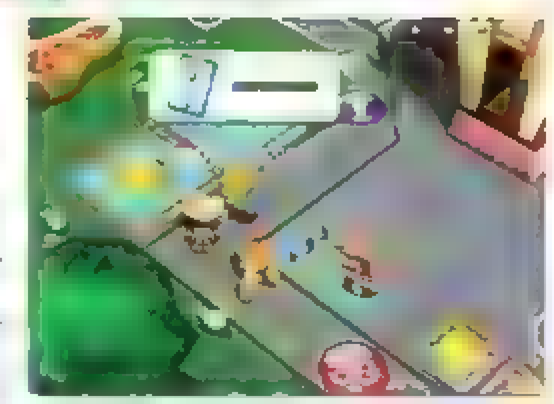
音效指數 7

內容指數 6

平均指數 7

遊戲當中並無明顯的大BUG存在，美中不足點為其屬於增益版只有一個寶島地圖，在價格方面稍微貴了點

遊戲畫面與特效處理



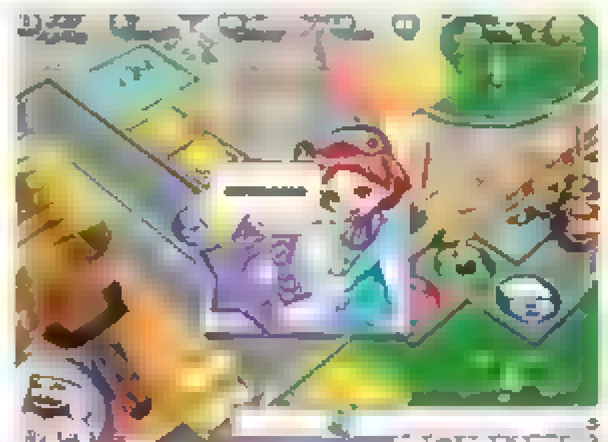
好用的遙控骰子！

在七代遊寶島中除了一些過場動畫使用3D特效處理之外，連一些請神上身時的特殊事件也會以可愛逗趣的動畫來處理，此外畫面當中不時穿插的寫實空中飛鳥，也大幅提升了遊戲的視覺感（感覺就像是天神在俯瞰著自己的子民啊！），此外在遊戲音效特效方面也處理的恰到好處，隨機的角色台詞也增添了不少遊戲的樂趣。唯一比較令人詬病的大概就是由於畫面採用3D處理，所以畫面色彩也鮮艷了許多，但是由於功能按鍵縮小化且要把滑鼠指標移動到該處才會有該物說明，也許遊戲公司採用的是把選單融入遊戲畫面中而不是個別獨立出來的系統，這樣子美觀增加了不少，不過使用上到是相對的麻煩了許多，對於年紀大點的玩家來說，可能要看個股票現況就要找個半天吧（也許可以考慮增添個選單放大的選項來便利一些年紀較大的玩家群）。



大富翁銀行，玩家們可在這裡進行存款、提款或者是貸款的動作。

毛狗遊寶島



啊！我不要來消費啊～我的財產飛了。

由於此版屬於彌補《大富翁七》沒有台灣寶島的加強增益版（各位啊～這就是ㄌㄟ台灣啊～），所以地圖只有一個（PS：遊戲當中的選單介面可是重新整合過與原先七代不同喔～玩家們可別以為遊戲公司偷懶將原先七代整個搬來用，大宇是很盡責改版的），好處是不用主程式也能單獨執行，不過在遊戲價格方面可能需要考慮一下。而且相信許多遊玩過大富翁的玩家們都知道，要在短時間內將自己與對手的財富拉距加大的最好辦法就是「炒股票」，選對一股除了靠機率也要靠自己（使用紅卡可以讓該股票狂升）而且在遊戲當中也有隨機會啟動股票大亨預測股市的機會，這時候當然就可以擺該股提升至最高面額999點囉！相信這時候一定很多玩家已經崩翻了吧！至於對手買股票的話，不要客氣黑卡給他用下去，保證對手哭笑不得啊。此外股票方面只要你擁有的股份比對手多，就可以當該上市集團的董事長，對於當董事長的玩家們走到一些特殊建築的時候，可以節省下過路費或者是有好康可以領取，所以這是很重要的一件事情。多多善用SAVE/LOAD進行遊戲，雖然手法不太光明，但是可以贏得最後的勝利。更重要的是可以多利用烏龜卡（一次只能走一步讓你買下整條街）、遙控骰子（愛走幾步隨你意）、路障（停在想停的地方）、請神符（拜請拜請福神上身啊！）這些看起來好像是陷害對方，但是又能提升自我財產的好卡片，只要玩家們用的對，大富翁一定是你啊！

上手指南

1. 遊戲當中隨時記得利用SAVE（儲存）/LOAD（讀取）遊戲，來慢慢累積財富；減少意外破財破產的危機。
2. 股票可是一種好東西，只要選對股、儲存好，利用紅卡or黑卡來提升自己的財富；降低對手的財產就可以贏得最後的勝利了。
3. 在七代中，要蓋特殊建築必須要持有相對應的卡片（例如：飯店卡、百貨賣場公司卡、研究中心卡）才可以建造，而這些卡片可以到卡片商店中買到或者是隨機取得喔。
4. 每到月底的時候記得把押在股票中的錢抽出，換成現金放在銀行中，這樣賺利息錢才賺得快喔！
5. 一進入遊戲就先把所有的股票都先買1張，當董事長，這樣走到某些特殊建設的時候還有回扣（好康）可以拿喔！



相似遊戲推薦

美食天堂之台灣食字路口

富豪人生

for Symphony ~with all one's heart~



撰稿：莎琳娜
製作　TAKJYO
代理　TAKJYO
類型　男女雙視點戀愛AVG
售價　￥8800
配備：
PIII-500、128MB RAM、HDD 700MB、8倍速以上 CD-ROM、4MB、Directx8 1支援、解析度800×600、Highcolor以上、支援Direct Sound

故事腳本：有賀真由美　遊戲版本：JWin98/2000/ME/XP
原畫作家：濱崎潤　語　音：全語音

在櫻花飛舞的四月裡，高中生涯的最後一年來臨了。在這個感情豐富的思春期，每個人都對未來的夢想和人生，充滿了許多憧憬與不安。此時也是將從孩童跨越為成人的分界線，說這是人生最大的分歧點也不為過　在高中的最後一年裡，各位想要跟誰一起渡過，創造美好的回憶呢？故事便是以此為舞台。主人公是櫻塚高中三年級的學生，現在一個人住。儘管身邊陪伴著許多朋友，一起渡過無數快樂的時光，可是仍有著各種煩惱：出路、學業、友情，以及戀愛。



■官方網址：http://www.takjyogame.ne.jp/

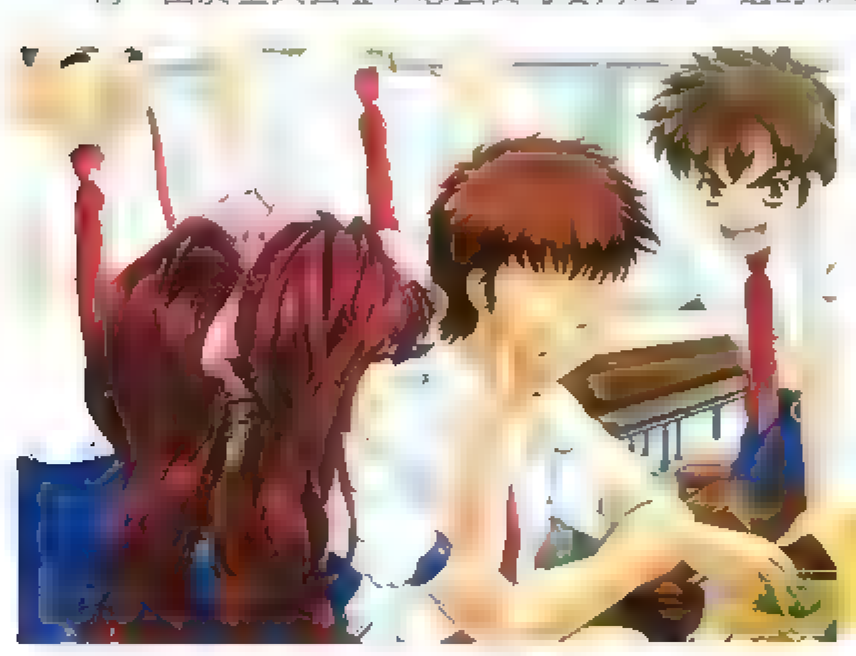
和諧的樂章

男主人公

因為父親調職的緣故，所以雙親都移居海外，留下主人公一人在日本完成學業。可是！父母竟然把房屋借給了別人住，真是太不負責任了！可憐的主人公只好在公寓租屋，獨自一人過著在外蝸居的窘境。為了籌措生活費，必須拼命攢存打工的微薄薪水，過著凡事精打細算的生活。儘管如此，直到目前粗線條的他仍覺得生活十分愜意。

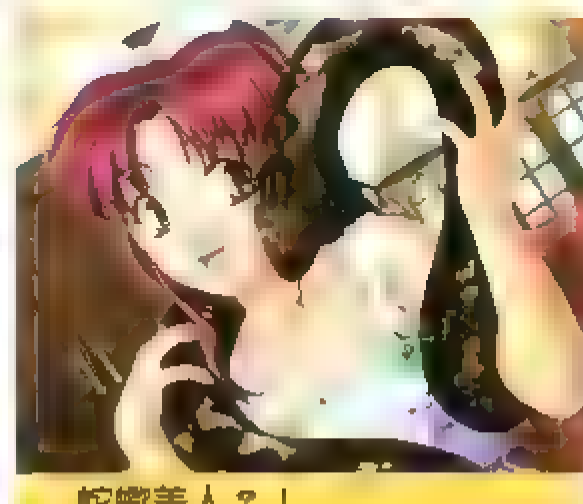
女主人公

雙親正在訴請離婚。儘管不希望這樣，卻一點辦法也沒有。由於主人公並不想去父母雙方任何一邊的新家，所以仍住在原本的住宅裡。不想依賴任何人，希望能過著自立的生活，因此自己打工賺取生活費。



人多吃飯真是熱鬧。

原畫與劇本

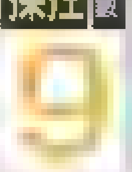


蛇蠍美人？！

擔任原畫和人物設定的濱崎潤，將每個角色塑造的非常可愛討喜，幾乎戀愛遊戲裡受歡迎的類型都有了吧。畫面上也相當精緻，常被忽略的背景，這回繪製也相當出色。人物的全身圖不止表情多變，會隨季節更換服裝更是一大特色。由於遊戲故事長達一年，跨越春夏秋冬四季，因此角色的服裝也有跟著換季的設計。不僅可以很明顯的看出制服的變化，在校外的便服，也會隨著季節和地點，而讓人物全身圖穿著不同的衣物，(例如：到海邊會穿上泳裝。)使得演出效果非常真實。並且全身圖與事件CG中的角色衣物也有一致性，不會出現兩者衣物不同所造成的唐突感。特別一題的是，不僅服裝會隨季節不同，連背景也有注意到這些小細節喔。可惜部分CG稍有變形，雖然在所難免，但實在可惜。遊戲在一開始的時候，可以選擇要以男性或女性主人公來進行遊戲。儘管所遇到的角色都是一樣的，但因這兩個路線細微部分設定的不同，角色們將會展現出令人意外的一面。難能可貴的是，並不會因此而出現人物人格分裂的傾向。劇本成功地呈現出同樣的人物，對待男性友人和對待



畫面指數 9
除部分CG」變形外，豐富的上色讓畫面亮麗搶眼，CG總數約93張。



操控指數 9
幾乎所有AVG會用到的功能都有了，這麼齊全的系統真是少見，存檔欄位共87個。

音效指數 10
語音方面無懈可擊，配樂製作的也不賴，完全融入故事氣氛。



內容指數 10
作家的文筆流暢，劇情生動活潑，讓此青春喜劇添增不少活力與吸引力

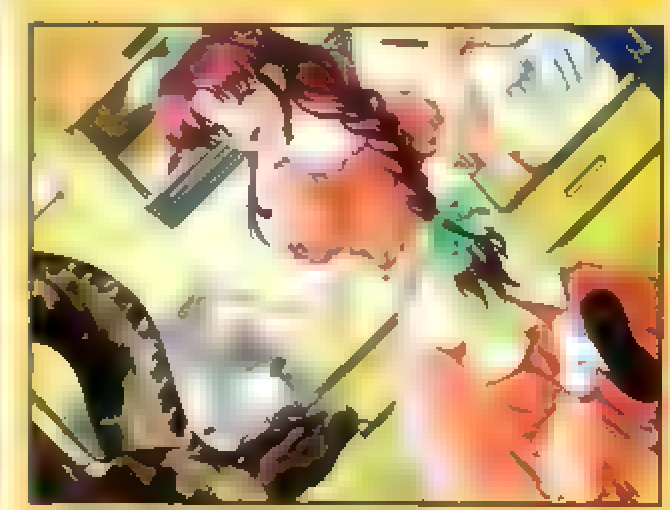
平均指數 9
這款遊戲無論在各方面的水準，都有不錯的表現，推薦玩家一定要玩玩看！無法追求同性角色是本遊戲唯一的缺憾。

女性朋友間的差異而已。依主人公性別的不同，原先的親密好友亦可能會轉變成戀愛的對象。可惜的是本作僅能追求異性角色，無法攻略同性友人。負責劇本的有賀小姐，文筆流暢洗鍊，各角色性格鮮明，將這齣青春喜劇展現的活潑又熱鬧。儘管遊戲時間長達一年，但有趣無冷場的劇情，並不會讓玩家感到無聊。故事的重點，著重在高中時期的學校生活，以及與朋友間的相處交際，當然還有人生中最美好的初戀。有賀小姐成功地統合了這些元素，交織出一篇如夢幻般美好，卻又像日記般真實的故事。不知道各位會不會也像我一樣，被這款遊戲勾起以往高中時的青澀回憶呢？





▲有你教導功課一定很快就進步了



▲親愛的晚飯馬上就好了。

配樂和語音

配樂表現相當不錯。雖然不是什麼大手筆的製作，但作曲和風格上，都非常切合遊戲的劇情。主題曲和片尾曲，分別由該公司兩位當家歌手負責演唱。四拍子的主題曲，頗有無憂無慮的感覺。配音方面實屬佳作。正如官方所宣稱，遊戲中請來擔任角色配音的，皆是赫赫有名的配音員。所有聲優表現稱職，將每個人物的個性發揮的淋漓盡致。特別要讚賞的，是幫「有馬　啓介」配音的結城比呂，與幫「高阪　香月」代言的桑谷夏子。這兩個角色由於扮演主人公的青梅竹馬，與知心好友，因此在整個劇情中佔有相當大的比重。由於主人公本身沒有配音，所以此二角的語音演出便格外地重要。兩位配音員的表現可圈可點，生動活潑的語氣，將整個場景呈現的歷歷在目。透過出色的配音演繹，角色的表情和心境躍然紙上。我彷彿看到他們就在我面前，眉飛色舞地嬉鬧耍寶。實在是太成功了！除了他們外，很難再找到這麼合適的配音員。



我該怎麼辦？

移植症候群

本遊戲是TAKUYO公司將早先發售在DC上的名作，移植PC版。由於可能因原本是家用主機遊戲的緣故，因此在功能選單中，部分功能，如：音量，並沒有製作可以用鼠標移動更改的bar，必須用滑鼠連續點選選項來修正，這實在是美中不足的地方。儘管如此，各種功能製作非常齊全，可以說幾乎AVG遊戲所有的功能都具備了。甚至還有拍照功能，方便各位玩家抓取圖案。可惜欠缺重要的事件回想功能，實在是令人遺憾。



死黨們一起照張相留念吧。

特典大賞



1.初回版贈品一數量有限的特製人物別針。
共有男性和女性角色兩種造型。





2.限定商店贈品一特製CD光碟
分為「釋放思念」和「數位漫畫」兩種。

REVIEW

評 遊戲

エトワールの方程式

撰稿：莎琳娜
製作：ClearColor
代理：ClearColor
類型：養成模擬（BL）
售價：￥7800
配備：
P 300 記憶體 64MB
硬碟空間 250MB以上
顯示卡 640 x 480，Hightcolor以上 音效卡 DirectSound對應
光碟機：12倍速以上CD-ROM

故事腳本：平持野　　遊戲版本 Win98 2000 ME/XP
原畫作家：走扁下一　語　言：全語音



遊戲名稱的「エトワール」(etoile)，是法文中『星星』的意思。故事的背景，是專門培養演藝界人才的學校，而眾所矚目的藝人，一般將其比喻像星星般璀璨搶眼，稱為明星、巨星。與《學園Prince》相同，本作依然是以受歡迎的畫家和作家搭檔。最近女性向界也頗多遊戲採用這種合作形式。



■官方網址：http://www.clearcolor.jp/

星星的方程式

洋溢著才華活力的私立明星學校，向來以培育傑出藝能人才著稱。普通科的學生五島智也(主人公)，因感冒而請假修養了一禮拜。回到學校時才發現自己被陷害了，莫名其妙地成為新生培育委員。必須負責培訓一位藝能科的新生，使其在一個月後的『淘金熱』才藝表演大賽中奪魁。由於當天會有許多電視節目前來挖掘新人，尋找未經琢磨的原石，就像探索未經挖掘的金礦一般，所以大賽名為『淘金熱』。也因此活動受到全校的重視。智也必須根據新生的能力和自己的判斷，來決定每天的課程表，並且努力得到新生的信任，讓兩人的關係更加密切。與講師們的交際也很重要，得到他們的支援，是大賽獲勝的關鍵之一。朝著『淘金熱』大賽優勝邁進吧！

連半同人水準都不到的系統

遊戲的系統頗糟，甚至連半同人的水準都不到。看起來似乎是用「戀愛遊戲製作大師」此類程式製作的作品。只能在開頭畫面的主選單調整環境設定，遊戲進行時無法修改，這實在很不方便，畢竟不能隨時存檔。存檔的欄位只有10個，實在太少了。還好所有的事件都能在回想裡觀看。遊戲沒有Skip功能，簡直叫人難以忍受。想多玩幾輪走不同路線的玩家，滑鼠豈不是要點到手抽筋？如果玩家作業系統是XP還好，可以使用相黏鍵功能飛越。不然建議使用「按鍵精靈」等小程式輔助。特別的是遊戲的H場景，人物會朝特定方向小幅度抽動，這樣的演出方式效果頗佳。如果使用相黏鍵飛越看起來還有動畫效果，但切換畫面時的白色閃光實在有點礙眼。(另外為什麼要配上「卡、卡」的音效呢？)





要送給我的嗎？



儘管走麻下的原畫很出色，但粗糙的背景及介面都讓畫面失色不少。

畫面指數 8



遊戲中竟然沒辦法更改環境設定，也沒有Skip功能，存檔欄位只有10個實在太少了。

操控指數 2



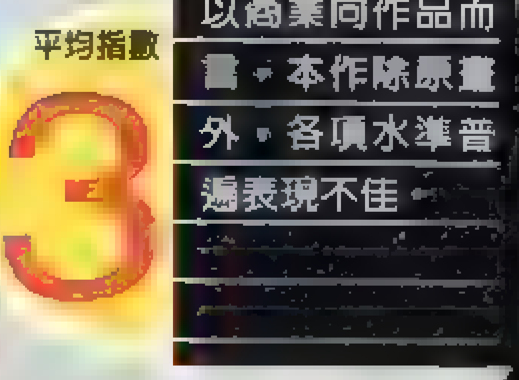
配樂並不會帶給玩家什麼深刻的印象；角色配音也讓人失望。

音效指數 2



劇情和文筆之善可陳，故事題材上也欠缺吸引力，缺乏遊戲性。

內容指數 1



平均指數 3

以商業向作品而言，本作除原畫外，各項水準普遍表現不佳。

迷人的原畫　聖人般的主人公

由知名漫畫家走麻下負責的原畫和人物，實在難以挑剔。角色的外型設定迷人，走麻下的畫風穩健，人物肢體比例正確，男性的軀體身材也很不錯，看上去挺順眼的。顯示角色心情的眼神也畫的不錯，少部分CG五官有點變形，但還可以接受。特別要讚賞的是H圖。人物的姿勢和取景的角度，都讓畫面煽情度提升不少，年滿18歲的玩家不妨好好欣賞一番。混CG的情況頗嚴重。CG總數僅有103張，但卻有36張是用人物圖剪貼拼湊成的「結局」畫面。有些事件沒有繪製CG，感覺蠻可惜的。幸好遊戲進行時間不長，因此還不至於感到無聊。背景不但繪製的很粗糙，有時明明已經晚上了，背景卻還是白天的樣子...。頓時讓畫面的美感下降。負責劇本的，則是有名的BL-Drama劇作家平詩野，但他在本作中的表現令人失望。

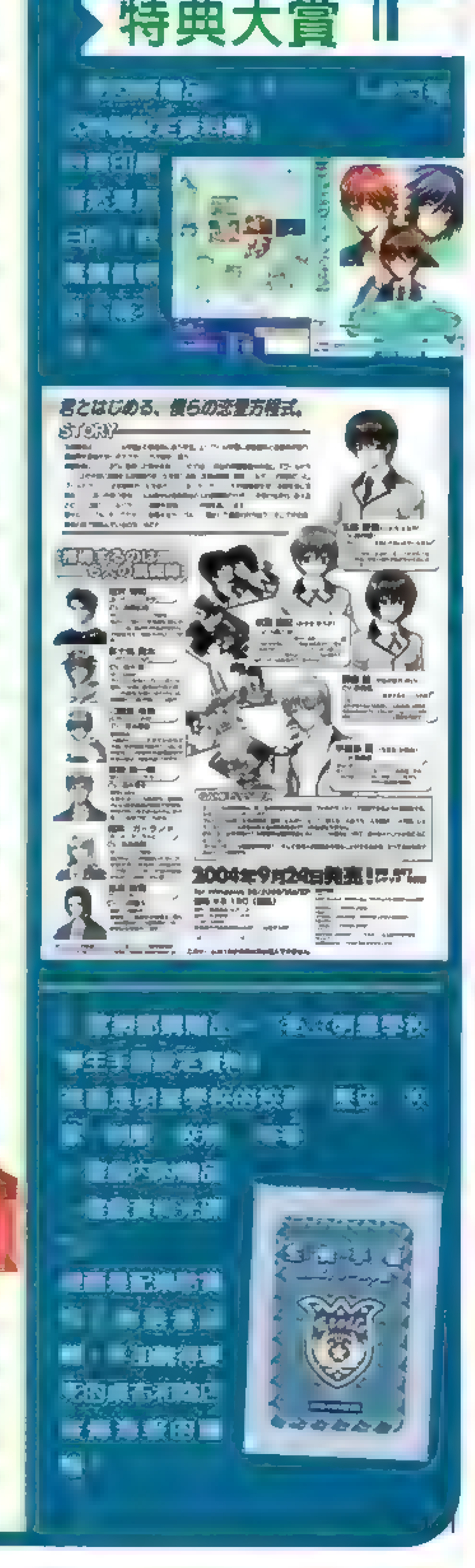
除了題材本身的吸引力不足外，整體的節奏也不夠明快。劇本的台詞太多，文筆又不生動有趣，有時看得很不耐煩。主人公是個超級好好先生。如果不是因為作家將他的個性，刻畫地不夠鮮明，就是他完全沒有個性。他無論遇到什麼人，都能像聖母一般地包容對方。天哪！他是17歲的少年，可不是60歲的證嚴法師耶！遇到澤村時，他居然說：「這個人好像還蠻有趣的。」...汗。筆者17歲時遇到這種人，會被嚇哭吧。遇到壞心的競爭對手宇喜多，在他面前炫耀和嘲諷時，他居然能在心裡想：「他其實人並不壞。」太強了！他簡直是聖母轉世(膜拜中)。而且為什麼每個角色，心裡都有沉重到快壓死人的悲哀存在呢？儘管每個人都會對人生感到不滿，也難免會有一兩件傷心事，但這也太誇張了吧。雖然背景是藝術學校，難道藝術家都有這麼多愁善感嗎？

有氣無力的配樂　毫無情感的語音

配樂只能用『慘不忍睹』四個字來形容。除了作曲本身欠佳，無法讓人產生深刻印象外，電腦合成樂的演奏效果也不理想，再加上因壓縮過度，造成音質不良。另外在部分劇情中，選用的配樂感覺並不合適，反而會讓人有種想把音樂關閉的衝動。語音也同樣地教人沮喪。配音的人員可能因是新手的緣故，表現毫不突出。大多數時間都有氣無力、拖泥帶水、音調平順、沒有起伏。筆者快要睡著了。幫主角配音的鈴村健一，表現無善可陳。另外澤村誠的人妖配音，過份做作而不自然，讓我只有「惡寒」這種感想。H語音完全失敗！沒有情、沒有慾、沒有愛。角色只會像唱片跳針般呼喚著彼此的名字，並且發出各式各樣奇怪的(慘)叫聲來逗人發笑，聽起來像是幼教節目的動物聲音模仿大賽。筆者完全無法感受到兩人間的感情，甚至感覺配音員們只是照稿唸而已。

結　語

本作是女性向遊戲中，難得出現可以花心的遊戲，最多一次可以攻略兩個人。但可惜劇情只是把不同角色的部分，拼湊起來而已，彼此並沒有關連。只是一次進行兩人的路線，而沒辦法讓玩家產生坐享齊人之福的感覺，實在非常可惜。遊戲的難度不高，沒有BAD ED。不太需要攻略，一直找喜歡的角色跟他培養感情即可。選擇肢僅影響攻受位置，並不會影響故事劇情。因此本作的遊戲性很低，再加上劇本的欠佳，培養的過程也很無聊，攻略的過程也很無聊，每天重複作一樣的事長達一個月。儘管官方宣稱是養成遊戲，但內容跟養成一點關係也沒有。一直陪在自己喜歡的人身邊，看著對方想著對方，才是這款遊戲的王道。



REVIEW

評 遊戲

空帝戰騎～黃に昏沈む楔



撰稿　邪騎士
製作　エウシュリー
代理　エウシュリー
類型　S.G
售價　￥9030含稅
配備：
P3 500、128MB RAM、顯示卡800X600 16bite VRAM4MB以上、音效卡對應 DirextX

故事腳本：高杉九郎　遊戲版本：DVD　語音　有
原畫作家：嶋月つみき、さえき北都、やくり、かによ



隨著時間一日一日的過去，轉眼間一年又即將過去了，過了元旦之後接踵而來的莫過於是惱人的期末考和快樂的寒假！不知道各位讀者有沒有開始準備考試了呢？還是沉醉於即將來臨快樂假期的氣氛中呢？如果讀者是屬於前者的話就讓邪騎士獻上無比的祝福吧！希望大家都能有個好成績來過年，不過說真的，大學的考試還真是麻煩，考試日期有時可以長達一個月，就算是最短也要一個星期，讓邪騎士這種喜歡速戰速決的人實在是感到非常的不習慣啊！



■官方網址：http://www.phoenix-c.or.jp/~eushully/

空賊中的霸主還是空賊...

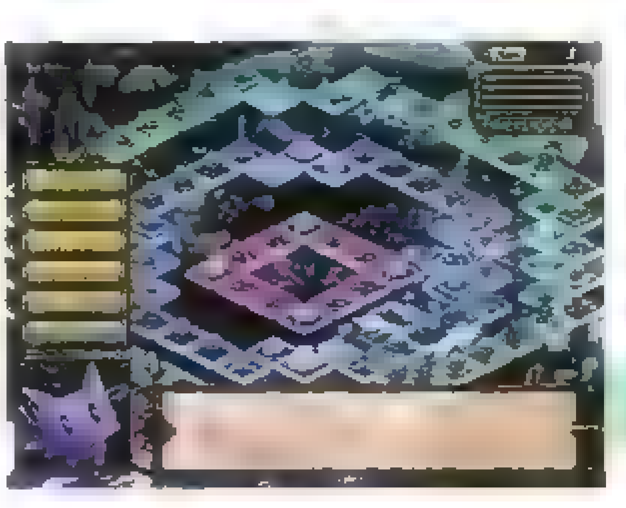
在這世界中，所有的島嶼通通飄浮在空中，而人們來往各島的交通工具便是能航行在天空之中的「空船」！然而自古以來，路上有盜賊、山裡有山賊、海上有海賊，理所當然的在天空之中，自然而然也少不了乘坐空船在各島間強奪他人財物的空賊啦！本作中的劇本有四部，其主角當然也有四位！在「忘卻的吸血鬼篇」裡，玩家所扮演的是名喪失記憶的吸血鬼，為了找回記憶，更為了找出心愛的人，便帶著兩名奇怪的部下，踏出了找尋之旅！在「疾風的空賊女王篇」玩家所扮演的是一名小時候因為國家暴動而被忠臣救出的王女，不過由於當時年紀尚小，再加上喜歡上現在的空賊生活，便不打算回去，只打算幫自己的養父找一名適合他的女性；而在「惡逆的颱風一家篇」玩家所飾演的是一名個性軟弱常被母親及三名兄長欺負，心中卻有偉大抱負的少年；最後在「孤高的瘋狂科學者篇」所扮演的角色是一名克服傷痛努力不懈，為了造出世上最強的船的瘋狂科學家。



哇-好露的穿法(流口水中)

劇情中的內容略短偏簡

其實本作的四部劇情大致上是代表了四種截然不同的類型走向，「忘卻的吸血鬼篇」是有著熱血及尋找真愛的劇本，「惡逆的颱風一家」則是偏鬼畜及帶點反抗的味道；「孤高的瘋狂科學者篇」則是所有劇本裡最KUSO，同時也是裡面中最無厘頭的劇情，而「疾風的空賊女王篇」則是有點類似綜合以上種種因素的劇本！而這些劇本都仔細去品嚐的話，不難會發現到每一種劇情都不乏它的趣味性存在；不過說實在的，把一套劇本分成四部，理所當然的每一部的長度都只有四分之一左右，以邪騎士的玩法平均過一套劇情需十幾個小時左右，如果把戰鬥及練功部份扣除的話，大概就只剩下一至兩小時的時間才是在看劇情，不禁讓之前玩過《戰女神》系列那種超長劇情遊戲的玩家感到有點小失望！而且大概是為了增加遊戲性，本作有些劇情會故意交代的不明不白，希望玩家多挑戰幾便來搜集一些關鍵物，如此的做法真的是引起不少玩家的反彈呢！



趕快出發吧！



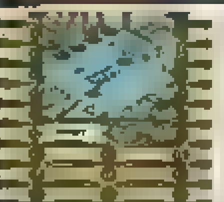
遊戲所採用的原畫家可不單單只有插畫家－鴇羽つみき，本作可說是不少原畫師的心血呢！

畫面指數 8



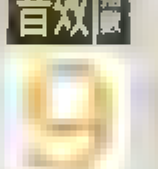
不論玩家技巧多強，但本作的玩法仍然脫離不了運氣之是王道重點，遊戲有些設定也略為失衡。

操控指數 7



除了OP、ED和BGM都有不錯的表現之外，遊戲裡所使用的聲優及音效也相當突出

音效指數 9



四名主角、四種完全不同的劇情，真的令人蠻有心動，但在談接續功之後，劇情還算多多少

內容指數 8





平均指數 8

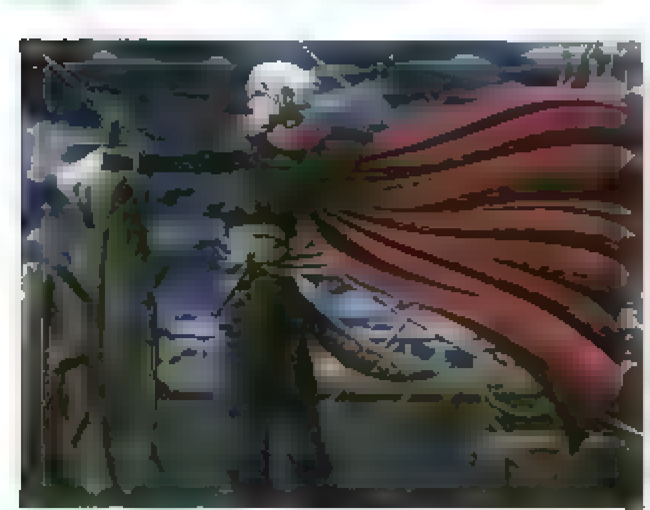
如果玩家喜歡練功，又是搜集物品的狂人，可千萬別錯過本作。

大富翁式的玩法 運氣才是王道

其實拿本作來玩算是邪騎士頗大的失誤，所謂的失誤並不是說本作不好玩啦！而是攻略本作需要太多的時間了，再者是邪騎士的運氣實在是差到不行，所以說在攻略本作的時候可說是吃盡了苦頭，本作基本上的玩法，有點類似大富翁，玩家必需依照自己所甩出來的點數前進，而路上也會有許多的不同的格子，簡而言之就有點像「機會」跟「命運」，玩家必須在移動的時候搜集所要的東西，要是不幸走到戰鬥點或跟敵人的船停在同一格，此時玩家便會開打啦！玩家一開始便會有基本武器卡，可以依照該名角色的特色來使用之，要是使用的對的話，還有可能使出合體技呢！而每一種角色有都有其特殊能力，只要肯好好栽培的話，要還到以小搏大，其實也並非是件難事。不過玩家在前期的時候，一定都會有走不到指定點的窘境，除了努力點甩或是搜集移動卡片這兩招之外，基本上是別無他法啦！（不過就是會有人倒楣到不行，明明敵人都已經打完了，卻一直走不到指定的地方），而每一主角所擁有的船也會有其特色，相信玩家只要研究一下，應該不難發現本作的魅力。



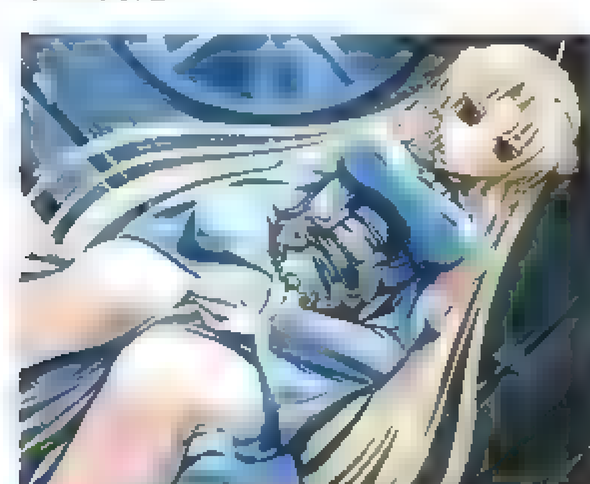
就算是神只要擋在我面前一律殺無赦！



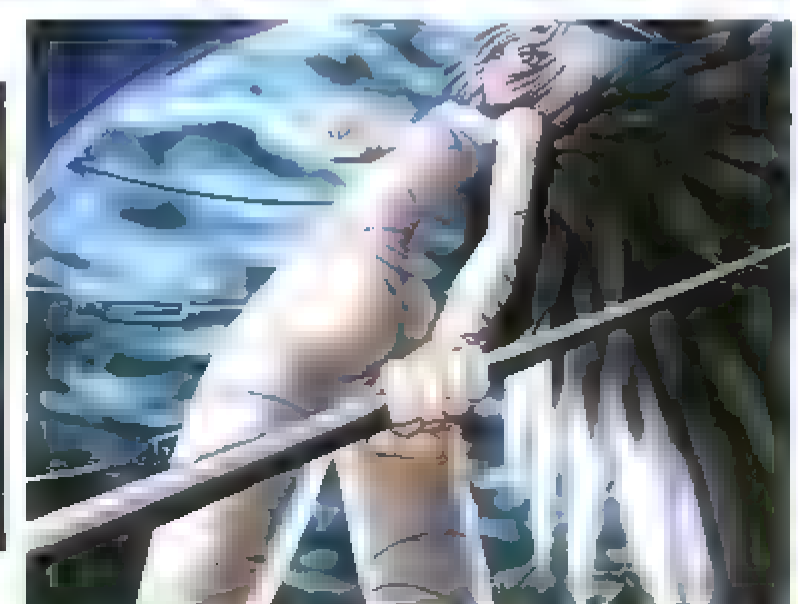
主角駕船的英姿可真是帥。

令人詬病的聲光有所改進

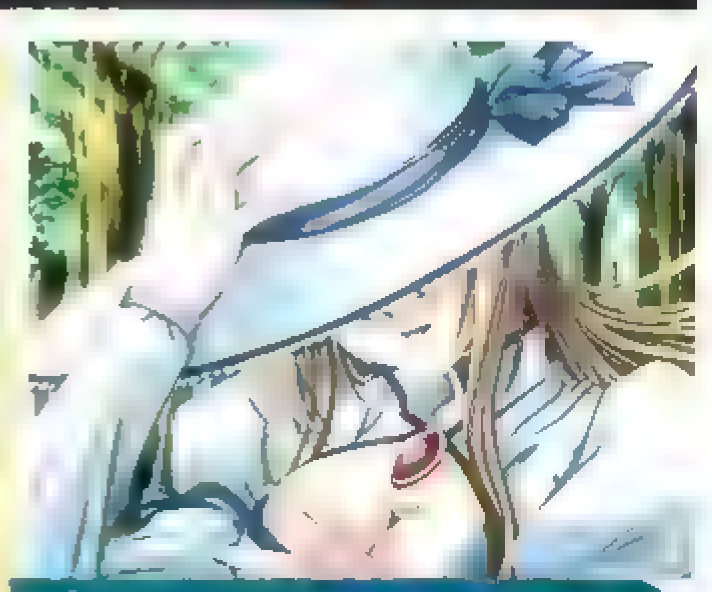
其實エウシュリー這家公司每出一套遊戲都會有所進步，就拿本作來說好了，聲光方面的成長真的不能小看，從以前頗為單調的對話模式，演變到現在運用一些小圖案及表情變化來突顯角色的情感變化，雖說已經有許多遊戲公司早已做到這點了，可是エウシュリー的成長這點可是不能抹滅的，而近期要推出的兩年計畫，也請大家多多支持吧！



真是有威嚴的女孩啊！



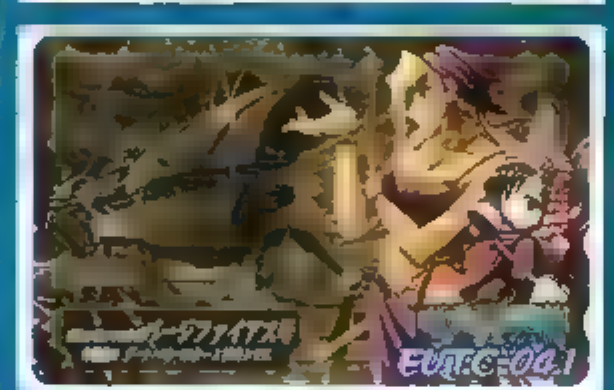
這就是死神嗎？



特典大賞









REVIEW 評 遊戲

あの空の向こう側

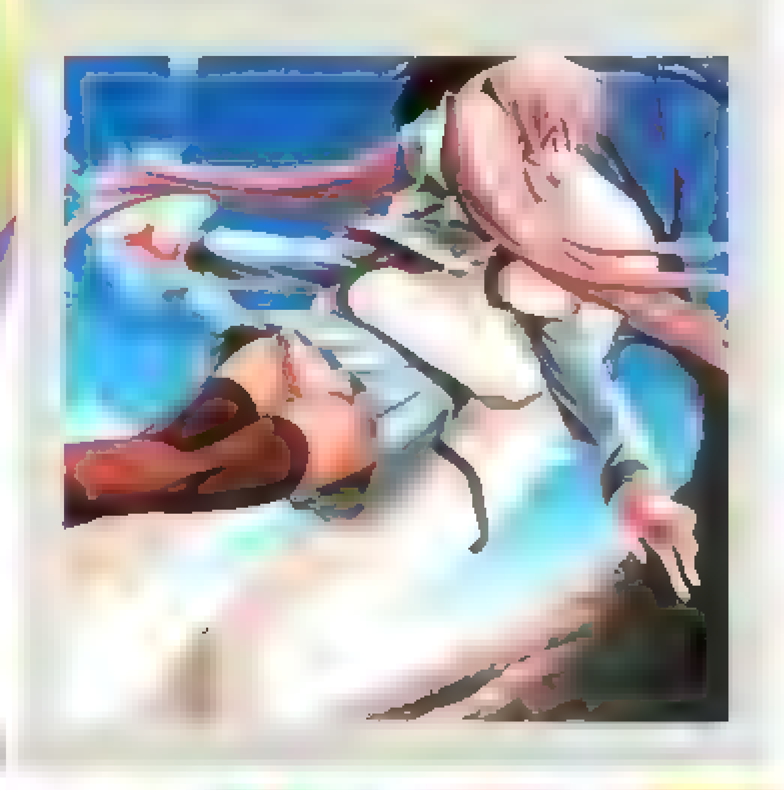
撰稿　勇者AAA
製作　high-soft
代理　high-soft
類型　AVG
售價　¥9,240
配備：
P3-800、128MB RAM
HDD 1G以上空間以上、
DirectX8.0a以上支援、
8MB RAM、DirectSound
對應PCM支援、8倍速以
上CD-ROM

故事腳本　草里マヤ　遊戲版本　Win98 ME 2000 XP
原畫作家　あずまゆき　語　音　有(限女性)





這幾個月對勇者來說真是有夠累人的，從10月中就開始了每日瘋狂加班的魔咒，每日超時工作的勇者真的快掛掉了，雖說加班費不少但心理想的還是希望能夠好好的回家睡一場覺。有道是「賺錢有數，性命要顧」，奉勸各位工作狂們一句：最好休息一下，這樣才能獲得更好的效率。



■官方網址：http://www.high-soft.jp/

消失的人與不認識的人

「來！糖果給妳」、「吃了心情會好很多，就別再哭了吧！」……。就在不久前主角三雲　はじめ經由青梅竹馬的千堂さやか撮合下與同學一ノ瀬　美穗開始交往。雖說剛成為男女朋友，但已經認識多年的兩人早在多年前就已互有好感，如今只是順理成章。而每天早晨，美穗都會在公園的大樹下等候主角一起上學，而主角到公園時，總是看到美穗有雙手如祈禱般地緊握，向著天空喃喃自語的好似述說著某種願望，問她在做什麼，總是笑而不答話。就在跟美穗交往一段日子之後，兩人的關係越來越濃烈，但是，就在某一日的約會後，美穗說了些莫名其妙的話後哭著跑走，只留下不知道發生何事的主角，隔天，主角想藉由與美穗上學的機會問個清楚，可是那天，美穗遲遲沒有出現，取而代之的是一個有點像美穗的陌生少女，一看到主角的便催促著主角快走，一邊又沒頭沒腦的老師老師的叫著主角，一句－「今晚也拜託了」的話讓主角丈二金剛摸不著腦袋，詢問下才知道眼前這位少女擁有和美穗相同的姓氏，她叫一ノ瀬　美沙，對於美沙的事一頭霧水的主角，到了學校才又發現另一個驚人的事情，美穗不見了，應該說是憑空消失了，不但沒有人認識她，連美穗副班長的位置都被一個毫不認識的人取代，「到底發生了什麼事？」變成主角最想知道的答案。



さやか加油。



就此分手吧！

整體精畫上都頗具水準，用色明亮但柔和，人物比例、動作也拿捏得很好，音景的搭配也很恰當	畫面指數	7
介面簡潔不花俏，沒有惱人的設定，操作上很順手，是款能輕易上手的遊戲	操控指數	6
音樂主風柔和帶點傷感，細聽後有沉殿心靈的效果，OP和ED主題歌也很值得一聽。	音效指數	7
編劇催淚功夫一流，故事在鋪陳上真是讓人意想不到，起承轉合之處也拿捏的相當不錯	內容指數	7

平均指數 7

本作有許多讓人感動共鳴的地方，是值得推薦的遊戲

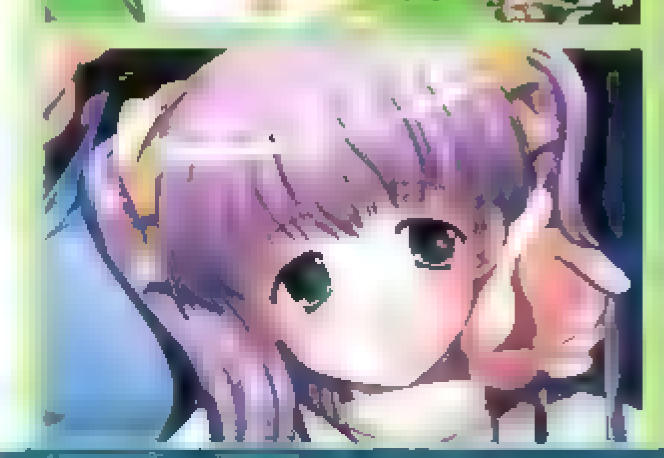
賺人熱淚的故事情節

發呆中的さやか。



本遊戲一開始給勇者的感覺是「應該是帶點科幻的愛情故事吧」，因為有點扯到平行世界的觀念，主角、さやか以及死黨橫山幸紀三人在某種機緣下，來到了這個相似原來世界的另一個地方之類等等的，沒想到故事玩到最後才發現勇者的認知真是過於膚淺，在這裡先透露一點故事好了，主角之所以會來到這個世界其實跟美穗仰望天空的祈禱有關，美穗和美沙這對姊妹便是形成這個平行空間的要件，而這對姊妹便是騙走勇者許多眼淚的元兇，故事在鋪陳上真是讓人意想不到，起承轉合之處也拿捏的相當不錯，每每想到就是眼淚直流，而其他人的故事也是有相當的份量，感動之處也是不還多讓，不會有幹強枝弱或葉大樹小的不平衡，足見腳本師的用心，值得玩家細細品味。





漂亮乾淨的構圖　動人合宜的音樂

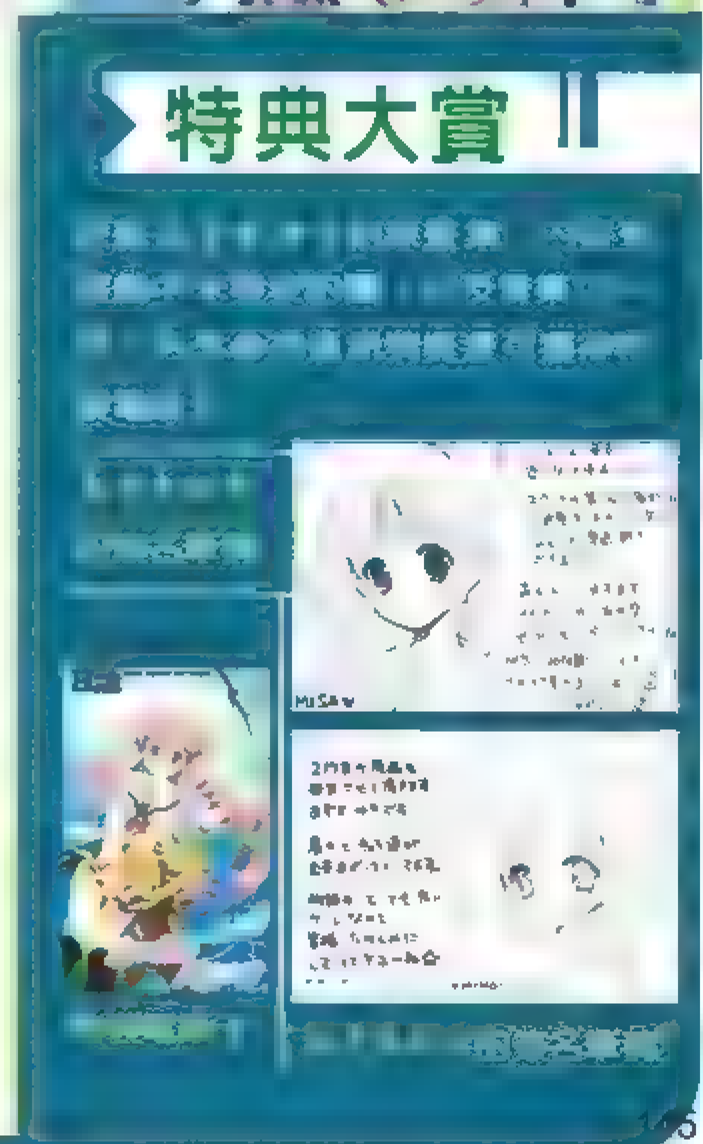
遊戲中的各類畫作也是表現的相當亮眼，用色明亮又讓人感到柔和，看起來就很舒服，人物比例、動作也拿捏得很好，立體感也很不錯，不過唯一的缺點應該算是對話時人物的『切齊』效果吧，許多遊戲的表現都是可以一目了然輕易的比對出遊戲中人物的高矮對照，而本遊戲選擇了切齊的方式表現，雖然不是不好，但感覺上就像是高的人都站在地上矮的人都是浮在半空中，不過這倒是不會造什麼困擾就是了。至於CG的表現也是相當的有水準，有一種不同於其他著名原畫師的獨特風格，讓人為之一亮，若要說有什麼缺點的話，就是運用太多特寫鏡頭了，這種畫法就比較不需注意身體的動作協調，算是蠻偷懶的，不過那種被可愛女孩湊近一看的感覺還真是讓人臉紅心跳就是。本遊戲除了故事賺人熱淚及漂亮乾淨的構圖外，音樂的表現也是功不可沒，二十幾首的音樂曲目的表現讓人驚豔，隨著故事的發展所變更的各類曲目，可說是配合的恰到好處，不論是快樂還是悲傷都讓人融入其中，可說是讓玩家除了用眼睛去看劇情外，更可以用聽的去感受遊戲故事所帶來的感動，讓人有雙重的感動，另外遊戲音樂的格式是採用 WAV的格式，玩家可以直接到檔案夾中直接開起來聽，算是蠻貼心的設定，不過由於是做成無限迴圈的音樂的關係，直接聽時會發現音樂會一下子就跳到下一首去，沒有斷點的部分讓人覺得怪怪的。



結　語

最後在這裡小小的提一下，本遊戲竟然有B..B BL的劇情阿阿阿～！（男男退散），雖然很短卻讓勇者在感動之餘受到了相當大的驚嚇，這不是我的世界阿～～哭著跑開。

特典大賞 II





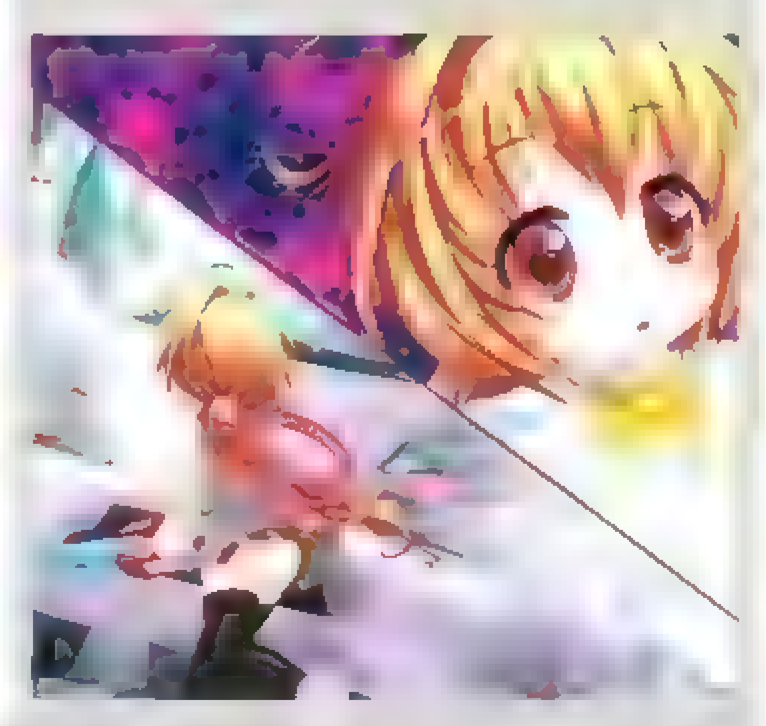
ちびママ

撰稿：羽葉
製作 CoreMoreco
代理 CoreMoreco
類型 AVG
售價 9240￥
配備：
P-II 300MHz以上(推薦450MHz以上)、HDD 800MB以上、32MB以上RAM(推薦64MB以上，XP128MB以上)、PCM、DirectX 9.0以上、800x600 Hi Color(推薦Full Color)

故事腳本：LONE GUY
原畫作家：津路参汰(つじさんた)
語　音：主角以外全程
遊戲版本：2CDs



選前鬧得滿城風雨的出版品分級制度，會不會隨著某些立委落選而漸漸淡化？以筆者來說當然是希望這個不太合理的制度能夠被關注並且能有個更合理的制度產生。光是連限制級遊戲、原版畫冊、遊戲雜誌都沒書店敢訂敢進這點，筆者就一定要抗爭到底啊…。



■http://www.hobibox.co.jp/coremoreco/

這絕對不是柯南的開場…

筆者之所以會選擇這款遊戲，理由其實相當奇怪：因為CoreMoreco這家公司是Nitro+的子會社，基於筆者對於Nitro+風格的偏好，就想看看這套擺明會可愛的東西在這群「男子漢」(笑)的手下會做成什麼樣子。遊戲的開始是這樣的，一對相依為命的父子，母親在兒子還很小的時候就過世了，而鄰家的姊姊(也只比兒子大兩歲而已…)便跟年幼的小男孩說：「那讓我來當你的媽媽吧」…事隔多年，小男孩也長成大男孩了，而爸爸也要再婚了，再婚的對象是…鄰家的姊姊！？驚奇的還不只這點，兩人竟然在結婚式當天發生車禍，爸爸在事故中死了，但是「媽媽」奇蹟生還，在喪禮過後，傷心過度的「媽媽」竟然像漫畫《名偵探柯南》一樣，縮成了個丁女孩…。

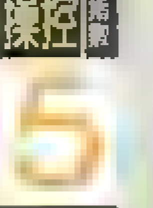
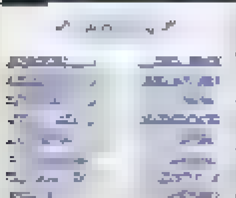


大姊姊變成了我的新媽媽。

結果第一天就成了未亡人…。



背景在夏天就是有這種好處。



畫面指數 7
漂亮是絕對漂亮的，畫風乾淨、可愛，只是少了那種「特別」的感覺。

操控指數 5
雖然只是ADV，可是要改進的地方還真不少，真正好用的大概就只有「返回上一個選項」這點。

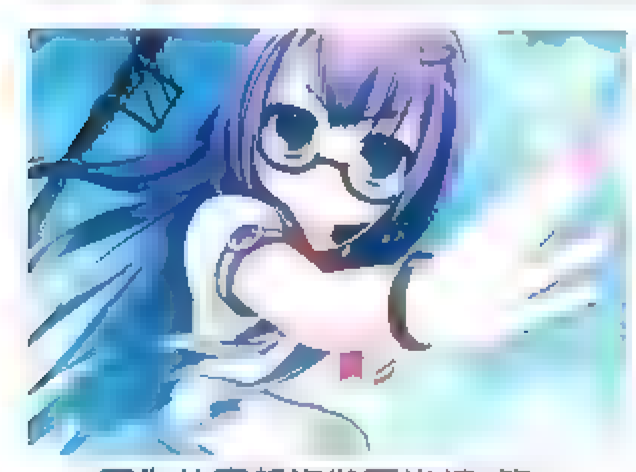
音效指數 8
除了因為場景多半會持續很久，所以會一直聽到音樂重複以外，音樂音效的配合度極高，也相當出色。

內容指數 6
有趣，可是也僅止於此，想體會Nitro+遊戲風格的那種震撼是遠遠不足（除了最終隱藏路線外）。

平均指數 6
還算是有點趣味的奇幻故事啦，只是除了可愛以外，跟Nitro+優異的前作相較會給人錯誤的期待……

可怕的超多重屬性

美少女受歡迎的要素，經過系統化整理就被稱作「屬性」。本作的ユキエ光是「基本屬性」就有年上/ロリ/天然這種「不可能的組合」，「外掛屬性」更是一開始就祭出裸エプロン這個大菜，接下來還有可愛的洋裝跟怪物裝睡衣，而另一名女主角則是眼鏡娘 童顏巨乳 スクみず…光是兩個女主角就包辦如此驚人的多重屬性。不過這遊戲的賣點其實也只是這些了，期待如同《Hello，World。》那種衝擊的劇情是期待錯誤，至於官網曾經放過的狙擊槍畫面…誰買誰痛苦（不過至少還在最中隱藏路線有出來一下下啦…聊勝於無）。不過即使如此，帶點奇幻風格的輕鬆劇情還是相當有趣。附帶一提，筆者最喜歡的就是主角的同學鳥呂木說的冷笑話…真的一點都不好笑，爆冷！此外，雖然整體劇情並沒有Nitro+以往作品那樣的高衝擊性，不過在結尾的部分以及隱藏的最終路線也是頗有震感力，只可惜之前的比較級是《鬼哭街》跟《沙耶の唄》…。

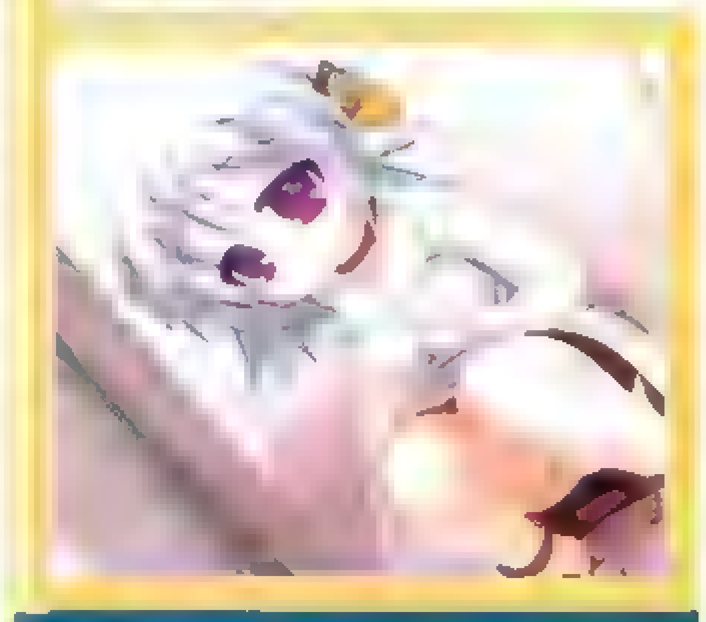

…因為什麼都沒做而挨打(笑)。


精神也開始幼稚化了…。


女教師風格也不錯。

介面真的該換了

基本上Nitro+的介面，該有的大部分都有，自動進行、歷程回顧什麼的。不過歷程不能放語音這點也該改了吧！其他部分，畫面上由於整體遊戲的風格都是輕鬆明亮的，所以畫面上更「可愛」了，也沒有重金屬感的CG，雖然是配合整體遊戲，不過總覺得少了點「驚豔」。聲音部分的表現，筆者現在要強力推薦音樂製作團體ZIZZ以及歌手いとうかなこ，雖然本作曲目並不多，會有曲調重複出現的問題在，不過與情境的配合程度實在太好了，加上樂器音色的選用不會給人很重的電子感，光是這兩點本作的音樂就相當值得推薦了，加上歌者いとうかなこ相當厚厚的聲音（其實這種聲音唱這種曲調的歌也挺怪的…不過就當筆者的私心吧，呵）所唱的Vocal曲也是十分出色。

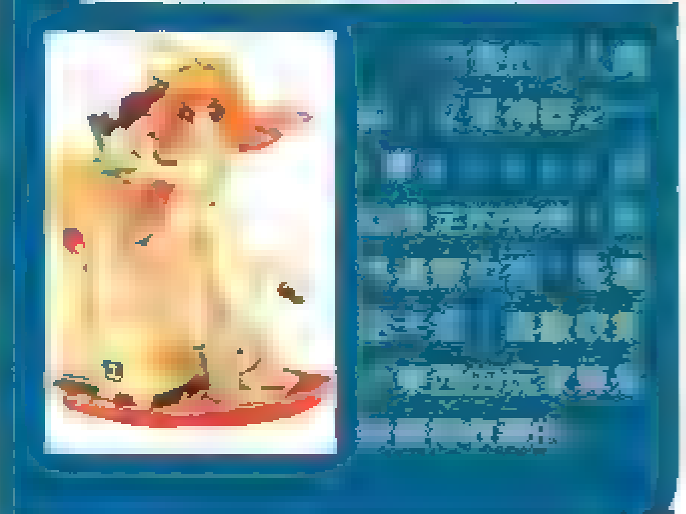


結　語

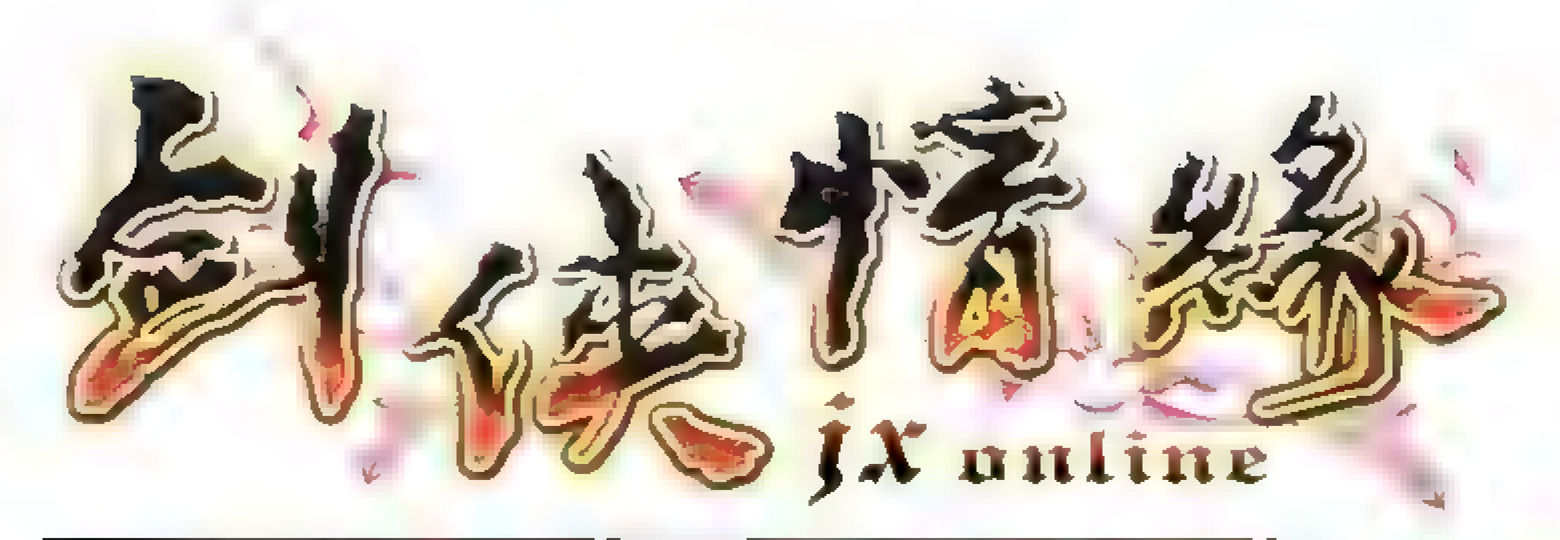
該怎麼說呢？其實對這套遊戲算是有點期待過高吧！本來甚至還期望看到什麼「主角的老爸握有什麼驚人的秘密，被秘密組織暗殺，ゆきえ其實是秘密組織的成員，參與計畫的同時因為「死人不會開口」就被雇下組織實驗用的洗腦藥」這種劇本（爆），而且Nitro+的上一套作品，嚴格說來已經是去年底的《沙耶の唄》了，一年左右沒有新作，不過兩個子公司傳出的東西都是頗有趣的東西，除了這個表面可愛，骨子裡似乎可以惡搞得非常嚴重的東西以外，還有《咎狗の血》這個充滿男子漢氣息的BL Game，只不過本社的《天使ノ二挺拳銃》一延再延延到1月28日了…期待過高，不可否認對它的失望也真的不小。現在就希望《咎狗》跟《天使》能夠掌握那種「濃味」跟衝擊性吧！


果然，特攝英雄秀是年輕媽媽的最愛(大爆)。

特典大賞



評遊戲
ちびママ



官方攻略包 12月5日 全省上市



買就送 開再送

只要您購買攻略本就送

《開卡150點卡》及

《猩紅寶石一顆》

物超所值 限量登場

【售價199元】

內容概要：

第一話 劍俠情緣的世界

劍俠世界地圖、新手村的任務及交通資費表、世界任務、玩家互動、幫派組織、競技系統並介紹桃花島掛網及洗點功能等

第二話 劍俠情緣的五行

五行的特別介紹包含五行人物、五行關聯等

第三話 劍俠情緣的門派

十大門派的簡介包含地圖、NPC座標、物價行情、特點、修練主線及技能一覽等

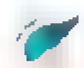
第四話 劍俠情緣的道具

武器、裝備、物品道具一覽

第五話 劍俠情緣的怪物

詳細的區域怪物介紹及BOSS級怪物介紹



攻略本授權     攻略本製作發行  

請洽全省連鎖便利超商、大賣場、連鎖書店及全省各電腦門市或智冠遊戲網

特別附贈：開卡150點及猩紅寶石【附贈開卡點卡（需為首次開卡玩家方可取得）及寶石，且開卡150點不得與GF卡同時使用，請注意。】

特別注意：遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本書提供之資料僅供參考


8月下旬・隆重登場
仙劍奇俠傳三外傳
問情篇
完全攻略本
隨書附贈
精心製作光碟+ +精美心情筆記本
請洽全省統一便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市，智遊網http://sales.chgamer.com等選購
售價 299元
攻略本製作發行
智冠科技股份有限公司
攻略本授權
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



線上遊戲快報
Game Times
刀劍
ONLINE
挑起你格鬥靈魂
殺到眼紅！
一款最熱血沸騰的線上遊戲
融入暗黑破壞神精髓與格鬥遊戲精神
的線上遊戲誕生
想要稱霸刀劍世界 你怎能錯失
搶先帶領你瞭解何謂格鬥組合
讓你在第一時間以獨特思考成為武
1月5日 全省準時上架！
售價：29元
Coming Soon!!

RO樂園

撰文/Rare

情境情報

更新情報

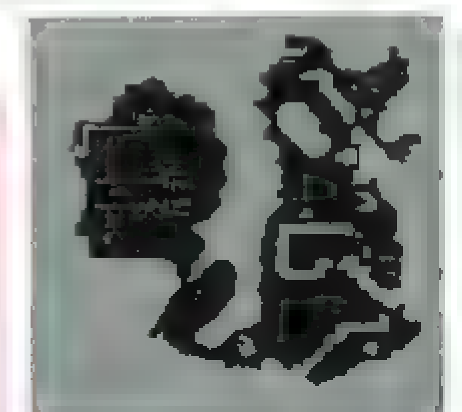


本期為讀者介紹一些韓版RO的更新情報，這些情報「有可能」是明年台版RO將會更新的東西，不過一切還是以最終台灣官方實裝的為主，下面所提到的東西只是韓版的資訊，與未來實際情形或許會有出入，僅供參考。此外也感謝天野幻境(http://roidv.com)及Romp3(http://myweb.hinet.net/home5/pokepe)的資料與圖片提供；本篇截稿日期是2004年12月20日，擷取了到目前為止最主要的更新情報。

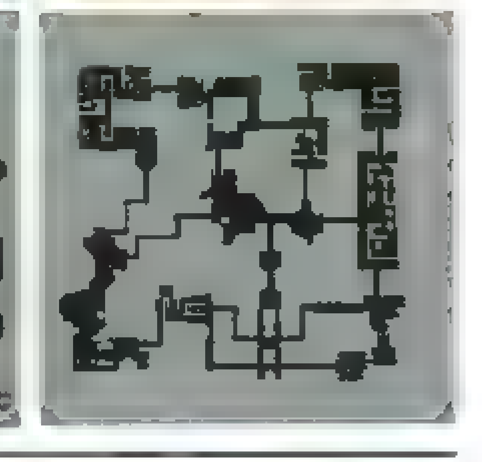
繽紛洛陽城地圖大解析

首先是大家最關心的地圖部分，韓版測試伺服器於2004年3月30日即已實裝了目前台版尚未公開的洛陽城地圖，該區域主要由lou_fild01(洛陽原野)、louyang(洛陽城)及lou_dun01(洛陽地下洞穴1F)、lou_dun02(洛陽地下洞穴2F)、lou_dun03(洛陽地下洞穴3F)等共五張地圖構成，同時當然也新增了不少相應的NPC；怪物部分則加了幾個有中國風的新怪，各位由附圖可以略知一二。





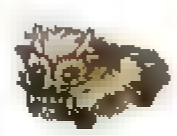




洛陽大地圖◆

◆洛陽城的各種風貌

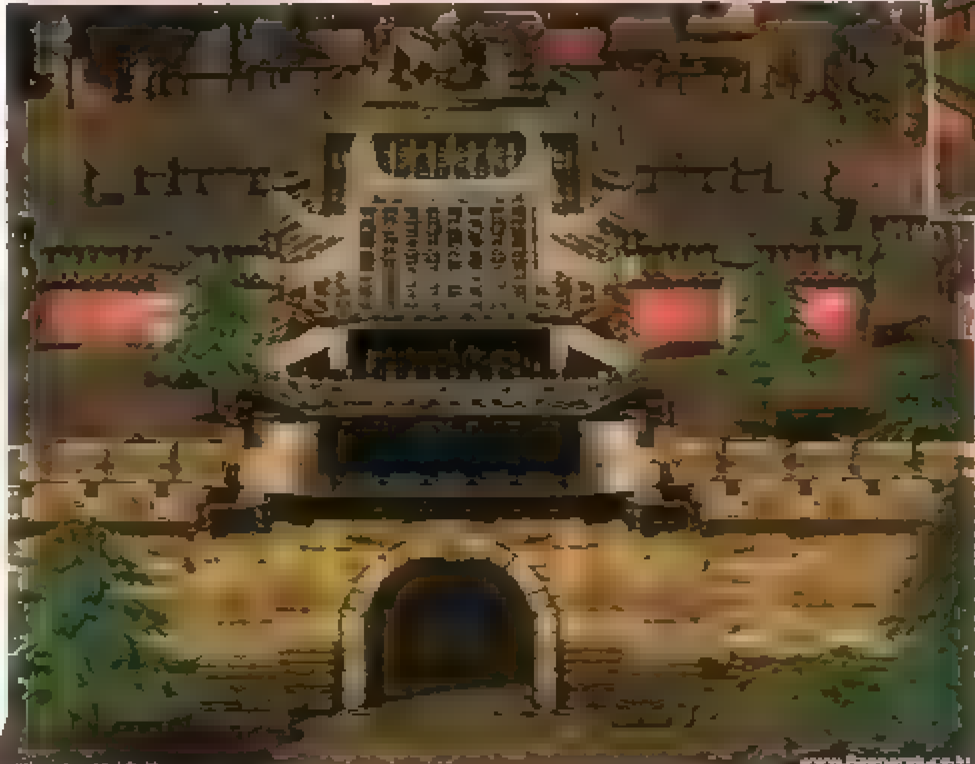








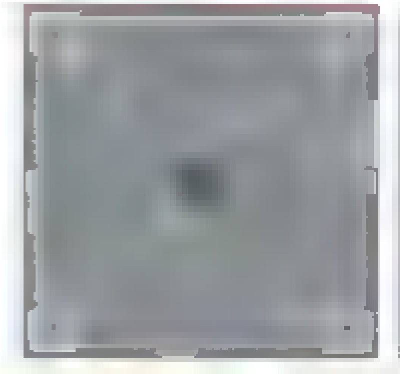
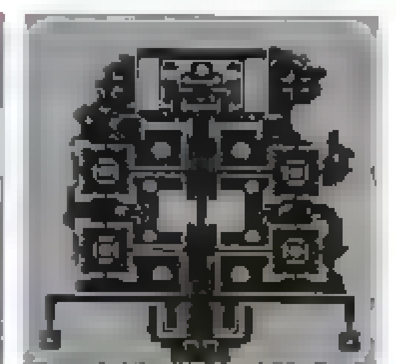
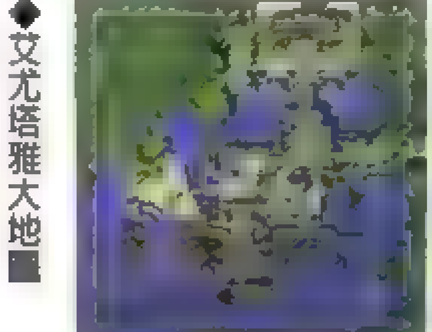
◆頗有中國風的新增怪物

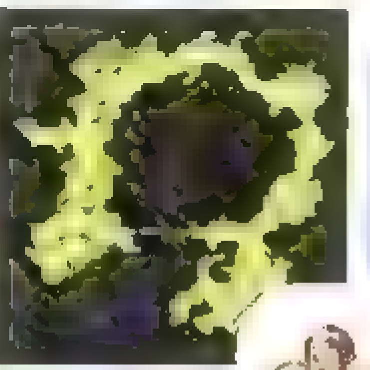




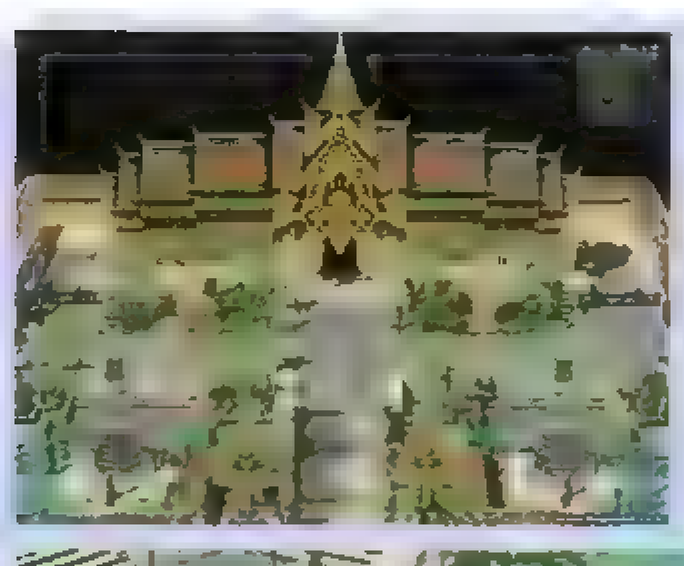


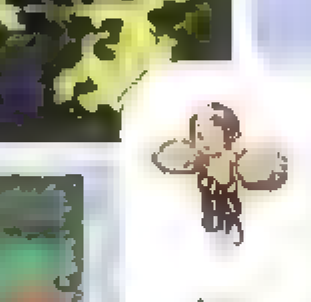
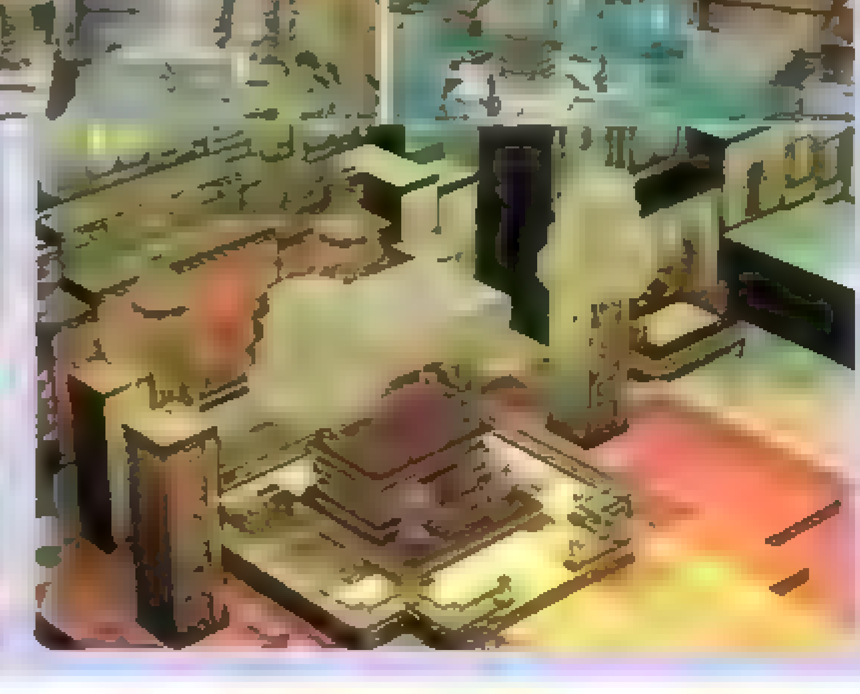
而在這之後韓版測試伺服器於2004年10月19日又再度實裝了另一個以泰國為背景設定的新城市－ayothaya，翻成中文可寫做「艾尤塔雅」，該區域則主要由ayothaya(艾尤塔雅)、ayo_fild01(艾尤塔雅原野)、ayo_fild02(艾尤塔雅遺跡)及ayo_dun01(艾尤塔雅地下迷宮)、ayo_dun02(艾尤塔雅地下密穴)等五張地圖構成，除新增對應之NPC外也新增了六種怪物，說實在話筆者看了覺得還滿有趣的，因為這些怪物真的配合了泰國的風情呢！這部分同樣請讀者慢慢欣賞附圖。



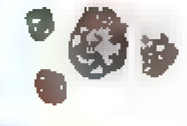
◆艾尤塔雅大地圖



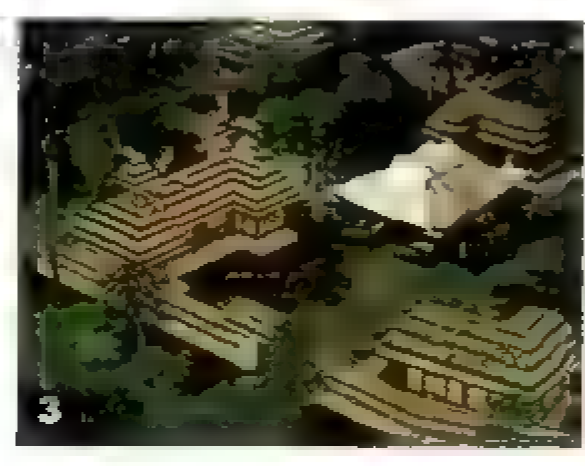
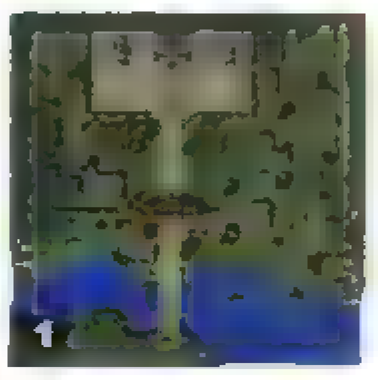
◆艾尤塔雅城的各種風貌



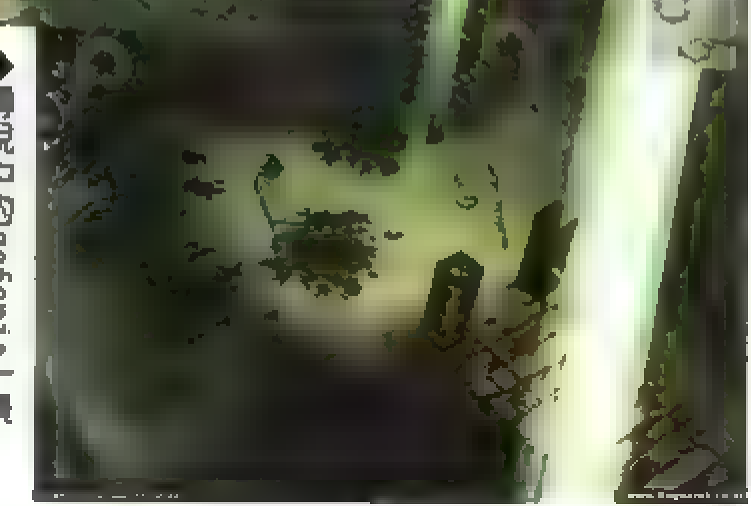
◆擁有泰國風的新增怪物

除了這兩個主要的新增城市之外，在天津實裝後不久，韓國重力社就說要重建一個不輸天津的斐揚村，於是在2004年08月31日韓版測試伺服器終於實裝了重建後的斐揚村，與以往的斐揚截然不同啊！這部分的更新有兩個地圖被重建，包括斐揚村(payon)和斐揚村室內的中央宮(payon_in01)，加上一個新的地圖斐揚村新中央宮(payon_in03)，斐揚村北方的弓箭手村(pay_arche)和弓箭手村室內(payon_in02)則沒有改變。重建後的斐揚村範圍擴大了許多，也增加了不少建築物，可以看出韓國重力社在地圖上的不遺餘力。


1舊斐揚村的鳥瞰圖
2重建後的斐揚村鳥瞰圖
3新斐揚村的外觀

接著還有另一組較具代表性的新地圖，就是韓版測試伺服器於2004年7月13日偷偷追加的四張新地圖，地圖主題名稱為「gefenia」，中文可翻為吉芬尼亞，這四張地圖環境都昏昏暗暗的，不太明亮，猜測是吉芬新增的洞穴類地圖。這個區域在仙境傳說漫畫即是弓箭手的國度，又即是失落的王國--卡佩尼亞。

◆傳說中的gefenia！景

據漫畫第9集，此地區入口在古芬噴水池裏，卡佩尼亞是很久以前米德右爾特被封印之前，分割封閉的空間，弓箭手族最偉大的賢者克巴史路，聚集所有弓箭手的意志所完成的能源集合體，稱為克巴史路之星，克巴史路之星保護弓箭手一族並帶動繁榮的能源，在弓箭手一族最繁榮時，他們在塵世建構了龐大的帝國。雖然事過境遷，弓箭手族幾乎消失，不過克巴史路之星至今仍舊孤獨的堅守著消逝的聖地卡佩尼亞，它會消滅所有污染聖地的人。過去人類在荒野饑寒交迫，害怕猛獸攻擊躲在山洞發抖時，是弓箭手分給人類麵包和蜂蜜吃，教他們打獵的，可是當長久的和平及繁榮開始轉變時，人類和矮人族聯手侵略弓箭手一族的塵世，奪走了弓箭手一族的一切，結果弓箭手一族失去了塵世，少數存活下來的只能散居在米德加爾特各地。

這就是gefenia卡佩尼亞在漫畫的故事。這個區域由圖片來看真的是個充滿神秘氣息的地方，涵覆著寧靜清新的氛圍。

由上述資料來看，我想我們可以期待下一次的改版了，似乎會多出許多不同種類的新地圖；其實筆者也知道看雜誌的人通常是喜歡多看一些圖的，不過礙於版面限制，只能放有代表性的上來，還望讀者們見諒。

各職業及公會之技能調整

職業技能調整

【神射手】

[illegible]　消費SP修正為46～100(1~6級)，持續時間修正為130秒～400秒

【騎士領主】

[illegible]　解除持槍才能發動的武器限制，更改為裝備任何武器皆可發動

【武術宗師】

[illegible]　SP消費量最多修正為10，傷害倍率修正為300%～700%(1～5級

[illegible]　傷害倍率修正為,40%～540% 1~5級

[illegible]　傷害被率修正為500%～1400%(1～10級

進階二轉的新增技能

進階二轉「神行太保」新增兩項技能

[illegible]

條件：抄襲LV10

效果：使用此技能期間，無論被任何技能命中都不會將該技能抄襲下來。

[illegible]

條件：卸除武器、卸除盾牌、卸除鎧甲、卸除頭盔等四種卸除技能皆達LV5

效果：同時發動4種卸除裝備技能的效果。

目前消費SP為20，預計之後修正為30。)

進階二轉「神工匠」新增一項技能

武器精練(Weapon Refine)

條件：武器研究LV10

效果：可精練武器。

進階二轉「創造者」新增兩項技能

[illegible]

條件：聖水投擲LV5

效果：此技能可利用纖細聖水恢復指定點周圍7*7內所有隊員的HP。

使用此技能需消耗1個纖細聖水。

全套式化學保護

條件：化學武器保護、化學盾牌保護、化學鎧甲保護、化學頭盔保護等四項化學保護技能均達LV5

效果：可使武器、鎧甲、頭盔、盾牌等四個部分的裝備於一定時機內絕不損壞。(目前消耗SP為20，預計下禮拜修正為40)



公會新增技能

[illegible]

效果：此技能可讓會長周圍5*5格範圍內的所有公會成員STR+2。

一般地圖及攻城戰皆可使用

[illegible]

效果：此技能可讓會長周圍5*5格範圍內的所有公會成員VIT+5。

一般地圖及攻城戰皆可使用。

[illegible] Soul of Cold，[illegible] LV1

效果：此技能可讓會長周圍5*5格範圍內的所有公會成員AGI+2。

一般地圖及攻城戰皆可使用

[illegible]

效果：此技能可讓會長周圍5*5格範圍內的所有公會成員DEX+2。

一般地圖及攻城戰皆可使用。

[illegible]

效果：可強化雇用的監護人

隨著技能等級的提升可增加監護人的攻擊力及攻擊速度。

[illegible]

效果：在投資發展度 商業值&防禦值 時將有可能以50%的機率讓發展度再加1。也就是說在增加1點發展度之後有可能再增加1點，也就是合計2點的發展度。

[illegible]

只能在城戰模式使用

效果：於會長視線範圍內的公會成員STR，INT/DEX各+5。

此技能在使用後需經過5分鐘才能夠再度使用

[illegible]

只能在城戰模式使用。

效果：可將公會成員召喚至會長的身邊。

此技能在使用後需經過5分鐘才能夠再度使用。

[illegible]

只能在城戰模式使用

效果：在會長視線範圍內的公會成員HP/SP回復速度上升。

此技能在使用後需經過5分鐘才能夠再度使用。

1級 HP回復速度2倍　2級 HP SP回復速度2倍　3級 HP SP回復速度3倍

[illegible]

只能在城戰模式使用。

效果：在會長視線範圍內的所有公會成員HP SP回復至最大值的90%。此技能在使用後需經過5分鐘才能夠再度使用。

技能相關修正

商人

負重量上升

每級負重上升量由100增加為200。

巫師

[illegible]

冰凍效果時間縮短為原來的一半，不過相對提升冰凍成功機率。另外對被冰凍的魔物將無法給予傷害(各種冰凍效果的變更應該只針對此法術)。

鐵匠

無視體型攻擊

技能效果在隊友身上的持續時間由原來的1/5修正為和鐵匠的持續時間一樣。

亂砍

技能效果在隊友身上的持續時間由原來的1/5修正為和鐵匠的持續時間一樣。使用此技能時的武器損毀機率由原本的0.2%～1%(1～5級)修正為→無論等級一律為0.1%；而武器損壞設定修改為在裝備所有武器的情況下都有可能發生。

刺客

毒性感染

刪除必須在對手於中毒狀態下才能夠讓此技能產生作用的設定；修改為只要對方的HP達到3/4以下技能就會發動。消耗SP由33～60(1～10級)減少為12～30。當魔物被此技能命中之後再受到攻擊的話，系統會先判定這個魔物是否處於中毒的狀態，藉以修正魔物如果不中毒的話就不會受到傷害的錯誤。敵人就算不在中毒狀態，也會被波及此技能的傷害，而且被此技能波及的所有敵人通通都會中毒並且受到傷害；使用此技能需消耗一顆紅色魔力礦石。

祭司

光耀之堂

HP回復次數上限由4次～13次(1～10級)修正為8～26次。不過對暗屬性及不死屬性魔物所產生的傷害次數上限仍維持8～13次。

十字軍

光之盾

減少攻擊速度的降低比例，在技能等級到達5時攻擊速度將回復至正常的速度。

[illegible] 縮短防禦成功時的硬直時間

1～5級：硬直時間0 3秒
6～9級：硬直時間0.2秒
10級：硬直時間0.1秒

吟遊詩人/舞孃

更為減緩在使用演奏技能時的移動速度。

[illegible]

可提升詩人舞者使用各種演奏技能時的移動速度。1～5級可讓移動速度維持在修正前的水準，而6～10級則可讓移動速度提升至平常移動速度的1/2。

搖籃曲

大幅提升讓敵人進入睡眠狀態的機率。

[illegible]

修正原本會令技能範圍內所有人的DEF下降至0的設定，修改成只對敵人(一般地圖為魔物、攻城時為敵方玩家、PVP時為隊友以外的所有對象)發生作用。

尼貝隆根之指輪

將提升武器ATK的效果改回只有4級武器才會發生效用的設定，並將提升ATK效果改為追加無[redacted]升量相同)。

不死神齊格弗里德

隊友增加的屬性耐性由40%～60%(1～5級)修正為60%～80%。

樂器攻擊、綁前投擲

傷害倍率由150%～250%修正為100%～260%(每級提升40%)，SP消耗量修正為1～9(每級增加2)。並修正為可任意調整發動等級。

鍊金術師

強酸攻擊

有3%～15%(1～5級 的機率使攻擊對象陷入失血狀態。成功破壞對方鎧甲時，對方會使用「呼」的表情符號。

氣泡蟲召喚

HP提升為原來的兩倍。將會隨機移動的設定刪除，並改成會往攻擊氣泡蟲的玩家的反方向移動。

生物調換

使用者可餘使用的指定位置召喚出植物型魔物，召喚出來的植物型魔物在經過一段時間後就會消失，而召喚的魔物其MHP隨著技能等級提升而上升；使用此技能需消耗一個「噬人植物瓶」，在召喚一種類植物的狀況下將無法在召喚其他種類的魔物，持續時間也受到技能等級的影響而被召喚出來的植物型魔物，將會附上召喚者的名字。等級1可召喚曼陀蘿魔花5隻，等級2可召喚海葵4隻，等級3可召喚噬人花3隻，等級4可召喚苗娃佩瑞絲2隻，等級5可召喚邪惡向日葵1隻。持續時間再技能等級1級時為6分鐘，隨著技能等級提升，到5級時縮短為1分鐘。

賢者

進化之書

在裝備書本的狀況下，技能每提升1級攻速增加0 5%。

火屬性附加、風屬性附加、地屬性附加、水屬性附加

技能等級1級時成功率為70%，4級時為100%，而5級時成功率為100%並可讓持續時間由20分鐘延長至30分鐘。

賢知識

新增提升INT效果

技能1～2級：INT+1
技能3～4級：INT+2
技能5級：INT+3

火元素領域、風元素領域、水元素領域

效果範圍修正為與技能等級無關，範圍一律為7×7。發動上面三者中任含一個技能之後，會出現一種叫做「技能活性狀態」的新設定參數。等級1的地面魔法技能可以維持一分鐘的活性等級5為五分鐘。一個元素領域處於這種活性狀態的情況下，如果要再次讓活性狀態發動就必須花費一個黃色魔力礦石。

[illegible]

修正為只需消耗一顆黃色魔力礦石。

武道家

弓身彈影

SP消耗量增加為14，而在爆氣狀態下將不用消耗氣彈便可使用此技能。在使用弓身彈影後的兩秒鐘內不可使用阿修羅霸凰拳。

浸透勁

修改依據對手防禦力提升傷害力的計算公式，與目前的傷害力比較最多可提升至目前兩倍。

技能錯誤修正

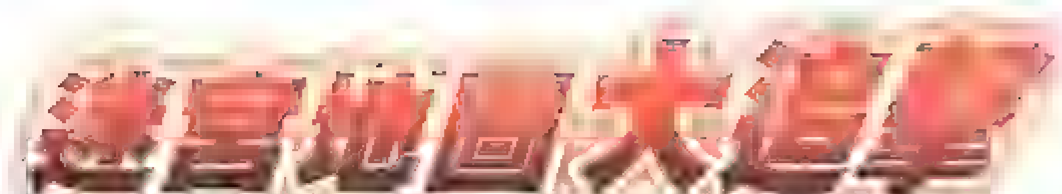
超魔導士

修正對全體魔法無法發生效果的問題

搞笑藝人、冷豔舞姬

修正無計算卡片及屬性前效果的問題 改成會計算屬性前及卡片效果。







前後左右我鑽鑽鑽，敵車緊追快噴煙，目標吃掉所有旗幟與金幣，邁向勝利關卡！



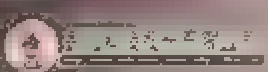
加速、暫停、移動陷阱、爆炸球等，各式各樣全新活潑道具，新鮮好玩樂趣無窮！



千變萬化迷宮般地圖，春夏秋冬風景盡收眼底，笑果十足好玩音效，讓你開車好開心！



難易設定、車速快慢任你選擇，自動轉彎不會按到手抽筋，分數高低全家同樂比一比！





迷魂追追追，
快樂衝衝衝！
超級迷魂車
Dizzykart



風色幻想III ~罪與罰的鎮魂歌~(下)

第三章 不同的道路

第28戰 肩併肩的戰鬥

故事發展：

在損失兩名隊友的代價下，終於又封印了一枚原罪徽章，不過此時卻又傳出了更大的惡耗—有兩枚原罪徽章都快覺醒了，所以西撒等人不得不把已經所剩不多的戰力分成兩組來行動：藍斯、凱琳、雪菈、艾爾、希絲緹娜為第一組，其餘的人便是第二組了！藍斯這隊在克萊茲教官的帶領之下，經由海路的方式往目的地邁進，可是沒料到在半路上卻遭受敵人的攻擊，因而翻「車」了，藍斯和凱琳兩人順利的漂流到目的地，可是才一上岸竟被大批魔物給包圍了。

▲看來家人這個話題，對某些人而言是相當沉重的

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

敵方

蜥蜴獸人	等級同凱琳 X 2
半人魚	等級同凱琳 X 4
雪原獸	等級同凱琳 X 2
第二回合增援	
半人魚	等級同凱琳 X 2
蜥蜴獸人	等級同凱琳 X 2

我方

藍斯
凱琳
第四回合增援
雪菈
第[illegible]回合增援
幽彌

關卡指引

這戰玩家可以慢慢打，等我方的援軍來到再一舉殲滅敵人，不過為了保全我方角色的性命，戰鬥一開始玩家最好全部往左邊退去，打倒幾名較弱的敵人，最後人都到齊之後再一舉反攻！如果玩家怕血比較少的凱琳掛掉的話，可以在來這裡的路上先買個抗水性的戒指裝備一下。

撰文 / 邪騎士







第29戰 魔獸捕捉

故事發展：

為了在戰力嚴重不足的情況下順利打贏"狂王之道"，大伙便聽從幽彌的建議來到獸之神殿，捕捉擁有強大"火力"的火精靈。

引 發 處：獸之神殿
勝利條件：火精靈的 HP 低於 30%
失敗條件：幽彌、火精靈死亡

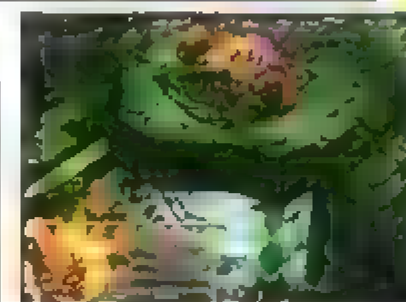
敵方

球草怪	最高等級 X 4
爆炎獸	最高等級+1 X 2
火精靈	最高等級+1

我方

藍斯
凱琳
雪菈
幽彌





關卡指引

如果玩家沒有安裝更新檔的話，一進入本關便會 GAME OVER，所以一定要下載更新檔才行，而本關玩家也別太費心思，只要在原地等火精靈下來就可以了，只要藍斯打個幾下就可以順利過關了！

◀ 趕快把這傢伙抓起來吧～

第30戰 南十字星之名

故事發展：

[illegible]一番考慮，藍斯想要去拿取霸王凱科多的[illegible]之[illegible]，而霸王凱科多的事情是凱琳的父親告訴他的，所以她認為自己有那份責任陪他一起去拿，因此兩人便風塵僕僕的出發了。

引 發 處：霸者迷宮
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

敵方

[illegible]	最高等級 X 3
[illegible]法師	最高等級 1 X 2

我方

藍斯
凱琳

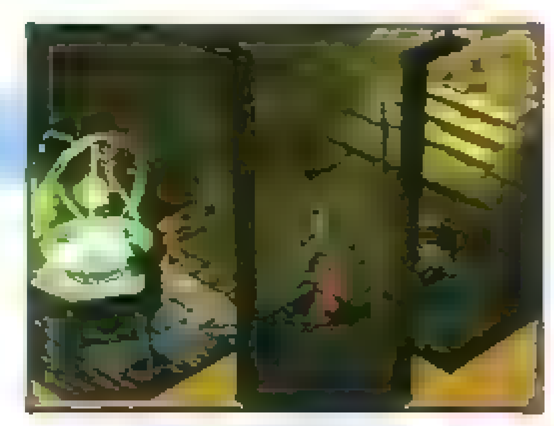
關卡指引

此戰是霸者迷宮裡的第一戰，由於敵人只有少少的幾隻，玩家可以放手一搏，不過由於只要過完霸者迷宮，藍斯便會轉職，所以這幾戰的練功重點全放到藍斯身上比較好！

第31戰 夜月一族

故事發展：

霸者迷宮中的第二戰。


▲ 又是一個奇怪的地方

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

敵方

骷髏兵	最高等級 X 2
骷髏槍手	最高等級-1 X 2
闇靈法師	最高等級-1 X 2

我方

藍斯
凱琳

關卡指引

基本上這一戰要小心的怪就是"骷髏槍手"，此戰一開始玩家最好把凱琳給退後幾步，免得被"封魔結界彈"給打到，如果不想退後的話，還是多多準備"蜂蜜"比較保險！

第32戰 大地之物

故事發展：

霸者迷宮中的第三戰。

▲ 中看不中用的傢伙．．

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

敵方

骷髏兵	最高等級-1 X 2
骷髏槍手	最高等級-1 X 2
古代惡魔	最高等級

我方

藍斯
凱琳

關卡指引

本關的打法和上一關差不了多少，而這一戰看似頗強的"古代惡魔"其實也是個廢渣，只要費點功夫便可以輕鬆解決啦

第33戰 霸王之魂

故事發展：

費了好一番功夫，終於來到了霸王面前，此時已經沒有退路了，玩家只好放手一搏啦！



▲就讓咱們見識見識「狂王」的力量吧！

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：凱琳、藍斯任何一人死亡！

敵方

骷髏兵	最高等級 X 2
骷髏槍手	最高等級 -1 X 2
霸王凱科多	最高等級 +1

我方

藍斯
凱琳

關卡指引

還是老話一句，小心封魔結界彈，基本上玩家只要把藍斯放到前頭猛打怪，便可以輕鬆獲勝了！不過玩家要注意一點，藍斯和凱琳在打霸王凱科多都有小劇情，玩家可別錯過了！

第34戰 決戰北之海

故事發展：

好不容易打倒了霸王凱科多，回村看到幽彌準備的一艘"破船"，藍斯和凱琳對於即將來臨的這一戰充滿了不安，衆人搭著這艘破船在海上航行一會之後，便遇上了狂王之鎧。

引 發 處：自動
勝利條件：擊敗狂王之鎧！
失敗條件：凱琳、藍斯任何一人死亡！

我方

藍斯	狂戰士
凱琳	
雪菈	
幽彌	

敵方

半人魚	最高等級 X 4
磯之怨念	最高等級 +1 X 4

關卡指引

鐺鐺˜這一戰藍斯便二轉了，不過基本上職業等級點數也沒給多少，再加上一些專有招術有所限制，玩家還是只能慢慢打。基本上這一戰敵方有地利，玩家最好別一下就衝到狂王之鎧的面前，先把那礙路的四條半人魚先解決比較好。狂王之鎧並不會很難打，不過最好還是要小心大家的血量比較保險！

第35戰 野生龍群

故事發展：

凱琳部份的劇情結束之後，轉眼間便來到了西撒這邊的劇情。西撒等四人來到目的地的邊境時，竟遇到了不少的野生龍群，而且看起來似乎不怎麼友善。

引 發 處：石林之道
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

我方

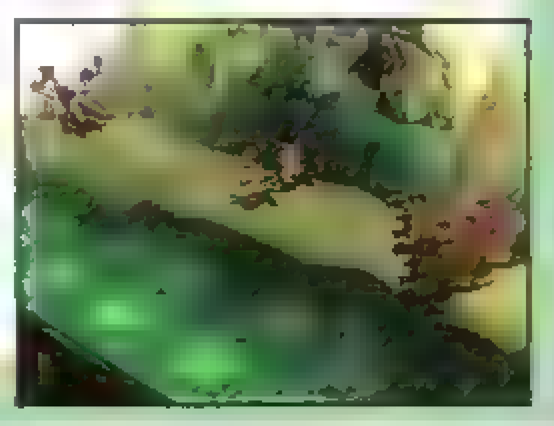
西撒	
愛斯玲	
帕魯瑪	
安潔妮	
第四回合登場	
法姆	鬥劍士

敵方

球莖怪	最高等級 -1 X 2
吼	最高等級 +1 X 4
小妖精	最高等級 -2 X 2

關卡指引

只要玩家有好好練的話，基本上想要解決這些小怪並不是一件難事，把攻擊的主力放在西撒身上，再用安潔妮狂補，帕魯瑪和愛斯玲做輔助，即可輕易獲勝；不過玩家千萬不要下手太狠，務必要等到第四回合法姆登場之後，再給敵方致命的一擊比較好



第36戰 急降黑羽火山

故事發展：

沒想到才在這裡度過了一天如夢似幻的生活，隨即又聽到了當年被西撒所打倒的黑羽龍似乎又復活了，而西撒等人見狀便義不容辭的出手幫忙啦！可是還沒到黑羽龍所在的地方，便被一大堆怪物給團團包圍啦！

引 發 處：黑羽火山
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：西撒、法姆任一人死亡

我方

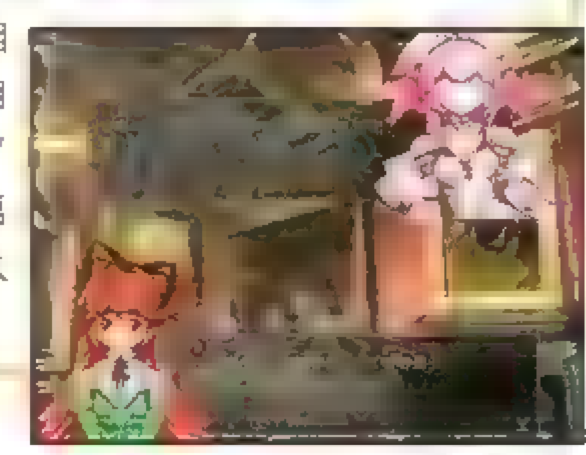
西撒
愛斯玲
帕魯瑪
安潔妮
法姆

敵方

吼	最高等級 X 5
赤鱗	最高等級 -1 X 5

關卡指引

只要玩家別太靠近，基本上這些龍一開始並不會直接攻擊玩家，而是用大範圍的招術來轟炸玩家，所以抗魔不高的角色一定要注意血量；相對的等到這些龍的 SP 用完之後，便會直接過來"咬"玩家，所以此時千萬別把帕魯瑪和安潔妮放太前面，以免陣亡！



第37戰 黑羽火山的黑羽龍

故事發展：

打倒了守在外面的怪物之後，西撒等人便見到半復活狀態的黑羽龍殭屍，免得它在危害百姓，眾人便當下決定當場誅殺它！

引 發 處：自動

勝利條件：擊敗黑羽龍殭屍！

失敗條件：西撒死亡！

敵方

黑羽龍殭屍	最高等級 +1
吼	最高等級 X 4
闇靈法師	最高等級-1 X 2

我方

西撒
愛斯玲
帕魯瑪
安潔妮
法姆

關卡指引

基本上擋在前方的怪物並沒有多大的威脅，此戰最主要的難題便是在火山口中央的黑羽龍殭屍，玩家除非把它引出來，不然便不能近身攻擊，所以說玩家最好派一個抗魔高的慢慢靠近，只要到達它魔法攻擊的範圍便會衝出來打玩家，此時法姆和西撒再靠進攻擊它即可！不然就是用幾顆水元把武器變成水屬性，再用劍衝擊慢慢打也是可以啦！

第38戰 修羅將軍與羅剎將軍

故事發展：

好不容易趕回來的西撒等人，卻見到蕾菲娜教官和拉法利爾教官兩人在大打出手，一問之下原來原罪徽章竟然就是布朗西斯的誤龍石，而蕾菲娜不許任何人搶奪誤龍石，便和大家打了起來，而法姆竟也幫助蕾菲娜，看來一場激烈的戰鬥是在所難免的。

引 發 處：布朗西斯城

勝利條件：擊敗蕾菲娜！

失敗條件：西撒、帕魯瑪任一人死亡！

敵方

龍騎士	最高等級 X 5
法姆	最高等級 +1
蕾菲娜	最高等級 +1

我方

西撒
愛斯玲
帕魯瑪
[illegible]

關卡指引

此戰玩家先在原地等等，等龍騎士殺過來之後再一舉殲滅之，之後再打倒法姆和蕾菲娜，蕾菲娜和西撒及帕魯瑪都有對話，記得要去打她來引發！

第39戰 無法揮動的劍鋒

故事發展：

眾人好不容易擺脫了蕾菲娜，沒想到一到目的地一看，竟看到被原罪徽章附身的希洛依，此時眾人並不想傷害希洛依，便決定先收拾她身旁的怪物再做打算。

引 發 處：自動

勝利條件：撐過八回合

失敗條件：希洛依、西撒、帕魯瑪、安潔妮任一人死亡

敵方

吼	最高等級 X 6
小妖精	最高等級 -1 X 2
希洛依	最高等級 +5

我方

西撒
愛斯玲
帕魯瑪
安潔妮

關卡指引

這一戰基本上只要稱過八個回合就可以了，不過竟然都來到這裡了，不帶點紀念品走實在是太對不起自己了，所以說玩家在這段時間之內，不妨把希洛依身旁的怪通通打倒吧~！



糟了~看來大事不妙了！▶

第四章 原罪劫的終末

第40戰 賽連解放陣線

故事發展：

由於西撒又再"晃點"了愛斯玲，所以愛斯玲一怒之下便和凱琳等人到尼魯玩玩，此時在尼魯的費恩交給雪菈武聖的衣服，並幫她轉職成武聖；準備回去的時候，費恩主教還托凱琳等人帶禮物回去，可是沒料到在半路上卻遇到了一群來頭不小的人。

引 發 處：到了尼魯再到龍骨冰原

勝利條件：撐過四回合！

失敗條件：凱琳、雪菈、安潔妮、愛斯玲任一人死亡！

敵方

劍士	最高等級 X 4
弓劍手	最高等級 -1
魔法師	最高等級 -1
依格那	最高等級 +2

我方

凱琳
雪菈
安潔妮
愛斯玲

關卡指引

本關基本上和上一關差不多，都是以拖延時間來獲得勝利的關卡，玩家可以用剛轉上武聖的雪菈來練練，只要多多注意血量，應該是不會輸才對！

第41戰 往地底...

故事發展：

因為深邃迷宮是個相當特別的迷宮，玩家非得拿到一種神秘的礦石才能進入裡面，於是克萊蕾教官教官便帶領眾人由隱密的小路打算去買礦石，不過此時才發現這些年久失修的道路，早已成為了魔獸的溫床。

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：西撒、凱琳任一人死亡！

敵方

愛心膠質怪	最高等級 -1 X 2
蠻族戰士	最高等級 X 4
守護石像	最高等級 X 2
歐克戰士	最高等級 +1

我方

西撒
凱琳
帕魯瑪　禁咒法師
雪菈
安潔妮
愛斯玲
希絲緹娜
艾爾札克

關卡指引

由於道路狹小，玩家可以考慮派一些比較實用的角色出來練練即可，不過敵方也並非省油的燈，請多多避免被圍毆的窘境（特別是凱琳，千萬別讓她一個人落單了）。

第42戰 深淵之中...

故事發展：

無

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：西撒、凱琳任一人死亡！

我方

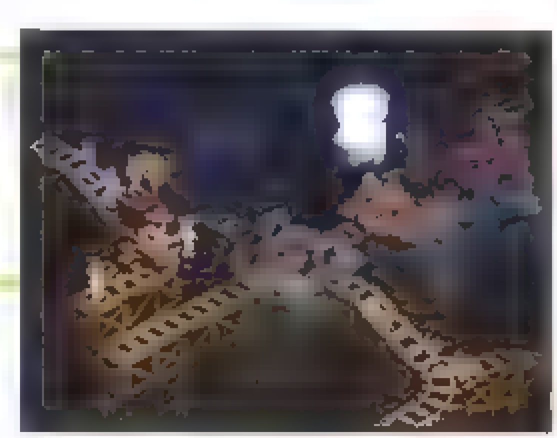
西撒
凱琳
帕魯瑪
雪菈
安潔妮
愛斯玲
希絲緹娜
艾爾札克

敵方

蠻族戰士	最高等級 X 2
守護石像	最高等級 X 4
闇靈法師	最高等級 -1 X 2
歐克戰士	最高等級 +1

關卡指引

本關卡的打法可以參考上一關，因為同樣都是狹小的路。



▶ 敵方的陣容頗為堅強，大伙小心啦

第43戰 礦坑的激戰？？

故事發展：

無

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：西撒、凱琳任一人死亡！

敵方

歐克戰士	最高等級 X 2
骷髏槍手	最高等級 -1 X 2
守護石像	最高等級 X 4
闇靈法師	最高等級 -2 X 2
巨鎚	最高等級 +1

我方

西撒
凱琳
帕魯瑪
雪菈
安潔妮
愛斯玲
希絲緹娜
艾爾札克

關卡指引

礦坑中的最後一戰，由於敵方的人數不少，所以此戰最好小心為妙，要深入敵陣必須經過一條小路，玩家最好能多用魔法來避免掛彩的情形！

▼ 大家一鼓作氣闖進去吧！



第44戰 幽翠的遺跡

故事發展：

好不容易拿到了礦石之後，眾人急急忙忙的來到了深邃迷宮，可是連迷宮都還沒有進去，就遇到了一大堆怪物在等著玩家。

引 發 處：深邃迷宮
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：西撒、凱琳任一人死亡！

我方

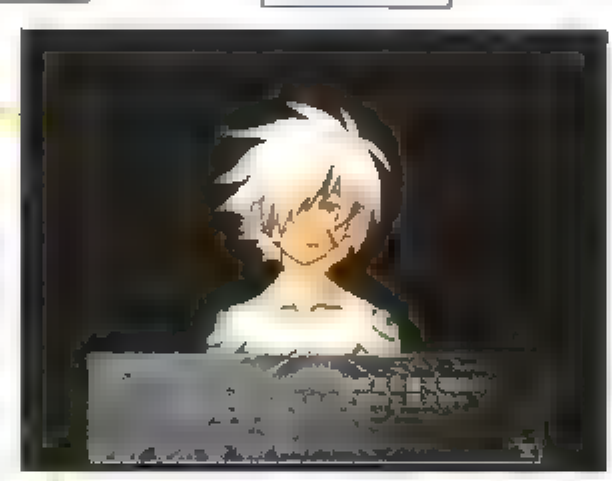
西撒
凱琳
帕魯瑪
雪菈
安潔妮
愛斯玲
希絲緹娜
艾爾札克

敵方

蠻族戰士	最高等級 X 4
歐克戰士	最高等級 X 2
鷹人	最高等級 +1 X 2
巨鎚	最高等級 +2

關卡指引

這一戰基本上也不用啥技巧啦，玩家只要好好的打應該就可以獲勝，不過此戰的這些怪近距離的絕招威力都不小，所以盡量不要讓法師系太靠近這些怪！



▲ 又是一個討人厭的奸商...

第45戰 流水與火燄

故事發展：

深邃迷宮中的關卡之一。

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：西撒、凱琳任一人死亡！

敵方

半人魚	最高等級-1 X 5
雪原獸	最高等級 X 6

我方

西撒
凱琳
帕魯瑪
雪菈
安潔妮
愛斯玲
希絲緹娜
艾爾札克

第46戰 風與大地

故事發展：

深邃迷宮中的關卡之二。

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：西撒、凱琳任一人死亡！

敵方

哈比	最高等級 X 3
刺球怪	最高等級-1 X 3
鳥人	最高等級+1 X 2
巨鼠	最高等級 X 2

我方

西撒
凱琳
帕魯瑪
雪菈
安潔妮
愛斯玲
希絲緹娜
艾爾札克

第47戰 光明與黑暗

故事發展：

深邃迷宮中的關卡之三。

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：西撒、凱琳任一人死亡！

敵方

骷髏兵	最高等級 X 4
骷髏槍手	最高等級-1 X 4
天使	最高等級+1 X 2
闇靈法師	最高等級-2 X 2

我方

西撒
凱琳
帕魯瑪
雪菈
安潔妮
愛斯玲
希絲緹娜
艾爾札克

▼真是叫人頭昏眼花的背景啊！

關卡指引

上面這三關，難度都不會很高，而且規律也頗為相似，一定會有一種多數怪主動來打玩家，所以玩家一開始只要等個一回合便可以大開殺戒了；至於多數的怪都已經被玩家解決了，那那些較少數的怪也一定不會是玩家對手了，只要小心不要被騷擾到，不然要過這幾關應該是很簡單的。

第48戰 嫉妒的御獸

故事發展：

好不容易來到了原罪徽章的面前，依格那卻也殺過來了，然而雙方的目標都是原罪徽章，便決定以武力來分個高下，看誰有資格能拿到這枚原罪徽章。

引發處：自動
勝利條件：擊敗依格那！
失敗條件：我方全滅！

我方

[illegible]
凱琳
帕魯瑪
雪菈
安潔妮
愛斯玲
希絲緹娜
艾爾札克

敵方

弓箭手	最高等級-1 X 2
魔法師	最高等級-2 X 2
劍士	最高等級 X 4
蠻族戰士	最高等級 X 2
克羅蒂亞	最高等級+1 X 2
依格那	最高等級+1 X 2

關卡指引



如果玩家練得夠快，雪菈應該學到了宿燄擊，帕魯瑪則應該學會了燄炎風爆，只要這兩招都會的話，依格那身邊的雜兵，一回合的時間就打得差不多了！玩家可以派西撒去打克羅蒂亞，雪菈、凱琳去打依格那，可以引發出對話劇情！

第49戰 似曾相識

故事發展：

凱琳為了想使自己的能力更上一層樓，便與安潔妮一起來到了安潔妮師父所暫居的小島，可是沒料到卻又在這裡遇到當年被凱琳及雪菈打倒的盜賊，而且他們似乎又重操起舊業來了。

引發處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：凱琳、雪菈、安潔妮任一人死亡！

敵方

強盜	最高等級-2 X 2
強盜	最高等級-1 X 3
強盜頭頭	最高等級

我方

凱琳
雪菈
安潔妮

關卡指引

此戰也是沒有難度的一關，玩家可以先把強盜給收拾掉，再去打強盜頭頭，打到最後幾滴血時再記錄，然後一直把他打倒，直到他給玩家超好用的"無序權杖"為止！

第50-52戰 嶄新的力量！

故事發展：

在安潔妮師父的幫忙下，凱琳果然順利轉成祭司，而為了測試自己實力的好方法莫過於實戰了。

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

□ 敵方

第50戰	
闇靈法師	最高等級 -2 X 2
第51戰	
骷髏兵	最高等級 -2 X 3
第52戰	
骷髏兵	最高等級 -2 X 2
闇靈法師	最高等級 -2 X 2

□ 我方

凱琳	祭司

關卡指引

這幾戰的打法應該也不用提示吧？怪物靠近就用奇蹟之拳海K他，遠距離就用星耀之擊就夠了！

▶ 果然是邪不勝正呢…

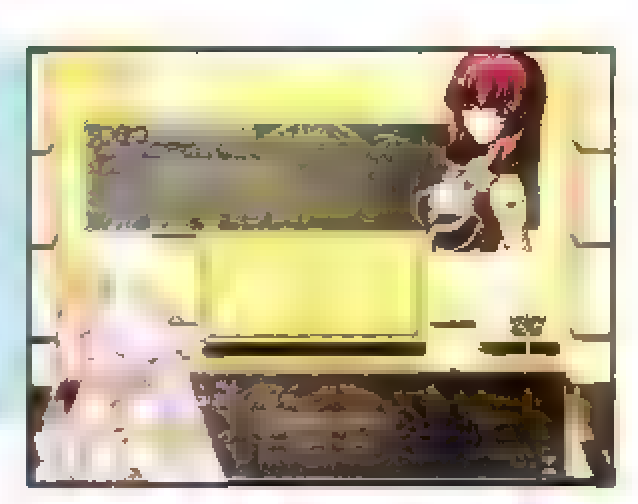


◀ 喔！又是一位令人懷念的人物

第53戰 意料之中，估算之外

故事發展：

由於薩塔魯多率軍攻打西撒的國家，身為少主的西撒便跟父親回國準備對戰，然而決戰的好地點莫過於適合伏擊的伍德森林了！



▲ 轉職成功了！不過真正的考驗現在才開始

引 發 處：伍德森林
勝利條件：擊敗薩塔魯多！
失敗條件：西撒死亡！

□ 敵方

蠻族戰士	最高等級 -1 X 4
弓箭手	最高等級 -2 X 2
薩塔魯多	最高等級

□ 我方

西撒
帕魯瑪
愛斯玲

關卡指引

本戰有個滿奇怪的地方，薩塔魯堆會突然冒出一句怪怪的話，一開始筆者還以為是有援兵來了，後來看了看也沒啥改變，反正這點小兵應該是不會對玩家造成什麼傷害啦，只好好的運用技巧，要過關並非是件難事！

第54戰 修羅與羅剎、無奈與無情

故事發展：

知道自己中了掉虎離山之計的西撒，趕緊回城協助父親，來的時候正好救了原先來幫忙西撒父親說服雷菲娜的法姆一命，西撒見說服無望，只好以武力來個一決高下吧！

引 發 處：聖亞里昂城
勝利條件：擊敗雷菲娜！
失敗條件：西撒死亡！



▲ 雷菲娜又出現了？！

□ 敵方

龍騎士	最高等級 X 4
弓箭手	最高等級 -1 X 2
魔法師	最高等級 -2 X 2
雷菲娜	最高等級 +1

□ 我方

西撒
帕魯瑪
愛斯玲
法姆

關卡指引

雷菲娜的絕招略帶麻痺效果，所以在打這戰前先準備一點道具比較保險，而玩家怕被龍騎士圍毆的話，可以先在原地等等，等那些主動的怪來自投羅網！

第55戰 獸

故事發展：

沒想到依格那那麼快就掌握了原罪徽章的能力，還叫出了一堆怪獸來攻擊西撒等人。

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：西撒、帕魯瑪任一人死亡！

敵方

蜥蜴獸人	最高等級 -2 X 2
邪眼	最高等級 -2 X 2
格里風	最高等級 -1 X 2
歐克戰士	最高等級 X 2
巨鎚	最高等級 X 2
刺球怪	最高等級 -1 X 2
爆炎獸	最高等級 X 2

我方

西撒
帕魯瑪
愛斯玲
法姆

關卡指引

玩家一開始不需要太著急，只要守在原位，先解決主動怪就可以了！不過有一點要注意格里風的雷電直擊頗強，玩家最好別把西撒擺太前面，等到五回合後老爹出現之後，再迅速打倒敵人即可！

◀魔獸大軍來襲！！

第56戰 馭獸的原罪徽章

故事發展：

在哈魯瑪的協助下找到了依格那的藏身之地，為了不讓他再使用原罪徽章，西撒打算就在這裡打倒他！

引 發 處：自動
勝利條件：擊敗伊格那！
失敗條件：西撒死亡！

關卡指引

這戰的難度也不高，不過有一段頗長的路要走，別讓西撒跑太快，以免被圍毆！

敵方

弓箭手	最高等級 -2 X 2
劍士	最高等級 -1 X 2
爆炎獸	最高等級 X 2
伊格那	最高等級 +1

我方

西撒
帕魯瑪
愛斯玲
法姆



◀呵呵！看我的必殺技！

第57戰 冰天雪地

故事發展：

因為依格那的野心失敗了，再加上冷夜派兵相助，所以依格那暫時不會對任何國家照成威脅，因此大家便利用這時間去封印最後一顆原罪徽章。

引 發 處：大雪原
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：西撒、凱琳、幽彌任一人死亡！

敵方

雪原獸	最高等級 X 6
半人魚	最高等級 -1 X 2
格里風	最高等級 +1 X 2
守護石像	最高等級 X 2

我方

西撒	
帕魯瑪	
法姆	
雪菈	
幽彌	
凱琳	
安潔妮	
愛斯玲	神槍手
九音	暗殺者

關卡指引

到了這關，我方幾乎每一個角色都已經二轉了，而且好久不見的九音也出現了，玩家可以利用這關回憶一下九音優美（？）的動作，或是拿來練練大範圍的絕招。

第58戰 凜冽之道

故事發展：

在幽彌的故鄉休息一晚之後，大家便又再度上路了，不過大概是受到原罪徽章的影響，許多怪物的實力不僅變強了，活動力也更為旺盛了，然而最好的證明，便是擋在西撒等人面前那眾多的魔物。

引 發 處：凜冽之道
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

敵方

雪原獸	最高等級 -1 X 6
半人魚	最高等級 -2 X 2
古代兵器	最高等級 +1 X 2
格里風	最高等級 X 2

我方

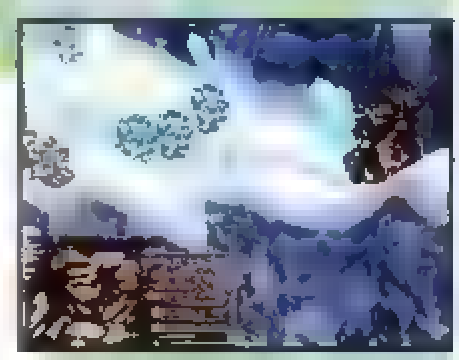


西撒
帕魯瑪
法姆
雪菈
幽彌
凱琳
安潔妮
愛斯玲
九音

▼喔～新怪物出現了！

關卡指引

這一戰玩家可以利用古代兵器會大範圍招術讓我方帶角色扣扣血，最後再用大範圍的補血招補回來，重覆個幾次，安潔妮和凱琳應該可以升不少級！



第59戰 弗妮

故事發展：

來到這裡之後，發現到原罪徽章並沒有落入他人之手，眾人放了不少心，再加上凱琳的大結界法，還以為原罪徽章的事就可以到一個段落，沒想到弗妮的出現卻為眾人帶來不小的震撼。

引 發 處：災厄殿
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

敵方

骷髏兵	最高等級 -1 X 4
古代兵器	最高等級 X 2
爆炎獸	最高等級 X 3
弗妮	最高等級 +5 （第二回合撤退）
巴弗滅	最高等級 +1

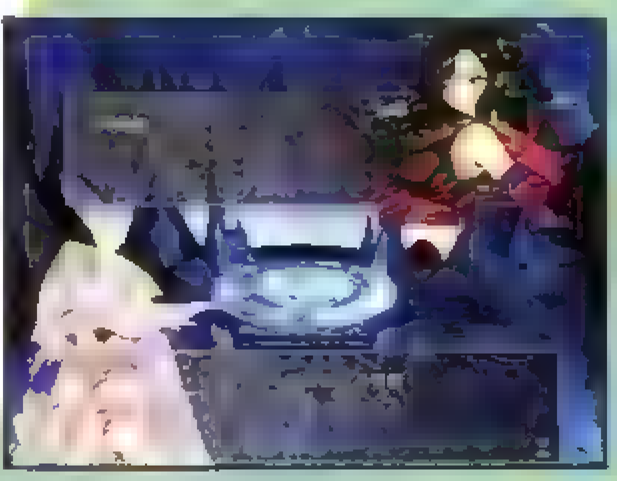
我方

西撒
帕魯瑪
法姆
雪菈
幽渦
凱琳
安絜妮
愛斯玲
九音

關卡指引

玩家衝上前去，大範圍的絕招放一放，敵人應該只剩下爆炎獸和巴弗滅了吧，等到打倒爆炎獸之後千萬別忘了讓幽渦打一下巴弗滅，引發一下對話劇情喔！

▼看來我們還快了一步呢！



第60戰 熟悉之人

故事發展：

沒想到巴弗滅的戰鬥力如此強悍，大伙接二連三的倒下，轉眼間只剩下凱琳一人來對付巴弗滅。

引 發 處：自動
勝利條件：擊敗巴弗滅！
失敗條件：我方全滅！

敵方

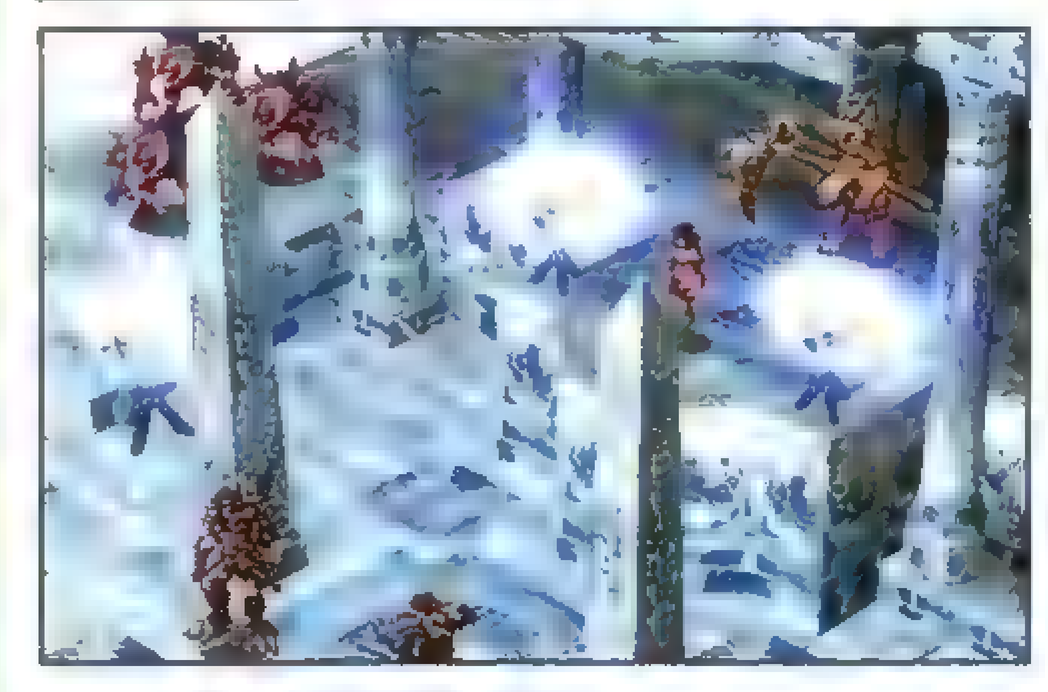
巴弗滅	最高等級 +2

我方

凱琳
第二回合增援
藍斯

關卡指引

不論玩家的凱琳練到多麼強，請務必要等藍斯登場再收拾巴弗滅！（筆者看過有人練戰鬥系的凱琳，在藍斯還沒出場前兩三下就把巴弗滅給打倒了……）。



▲可惡~這傢伙到底是何許人也

第五章 冰與火之戰

第61戰 首度的交鋒



◀教官~讓我進去吧！

故事發展：

果然如克普萊所說的，封印了原罪徽章之後，隨著來臨的並不是真正的和平，而是另一個戰鬥的開始！冷夜王曼菲斯特被人暗殺在沙達那城，而率軍而來的九音，竟和教官亦也是沙達那城的守將－拉法利爺一言不和，兩軍便打了起來！人數較少的拉法利爺自然而然的不是九音的對手，因此沙達那城便在短短的時間之內淪陷了，而暫於聖殿的藍斯和西撒等人聽見，雖然有點不相信，但還是來到沙達那城一探究竟。

引 發 處：沙達那城
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

我方

西撒
帕魯瑪
雪菈
愛斯玲
凱琳

敵方

九音	最高等級 +1 （第五回合撤退）
弓箭手	最高等級 -1 X 2
劍士	最高等級 X 6

關卡指引

基本上這一戰應該是通往好結局的條件之一，在此戰中西撒和九音一定要交手，來引發對話事件，不過玩家有一點一定要注意，那就是不能把九音給打死，務必要等到五回合後她自動撤退，至於剩下的雜兵應該也不會對玩家造成任何的困擾才對！

第62戰 為何而戰！

故事發展：

西撒等人追擊九音來到了龍骨冰原，沒想到此時卻有數個部隊埋伏在那等著西撒他們，而率領伏擊部隊的不是別人，正是安潔妮和幽彌！看來，與亂罪之翼三家人的戰鬥是在所難免的了。

引 發 處：龍骨冰原
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

■敵方

劍士	最高等級 X 5
魔法師	最高等級 -2 X 2
安潔妮	最高等級 +1
弓箭手	最高等級 -1 X 2
幽彌	最高等級 +1
九音	最高等級 +1
第六回合增援	
劍士	最高等級 -1 X 4
魔法師	最高等級 -2 X 2

■我方

西撒
帕魯瑪
雪菈
愛斯玲
凱琳

關卡指引

此戰愛斯玲和幽彌、凱琳和安潔妮、西撒和九音，各有一段對話劇情，玩家務必記得去發動！此戰的小兵雖多，但也不會造成啥威脅，就大膽的放手一搏吧！



◀就算九音再厲害，也不是這麼多人的對手！

第63戰 龍骨冰原的激戰！！

故事發展：

西撒的人退守進奧斯哥拉，再次殺回龍骨冰原的時候，守軍的數量已經大大的減少了，此時眾人便一股作氣，打算把這塊地方給攻下來。

引 發 處：龍骨冰原
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

■敵方

劍士	最高等級 X 5
魔法師	最高等級 -2 X 2
弓箭手	最高等級 -1 X 3

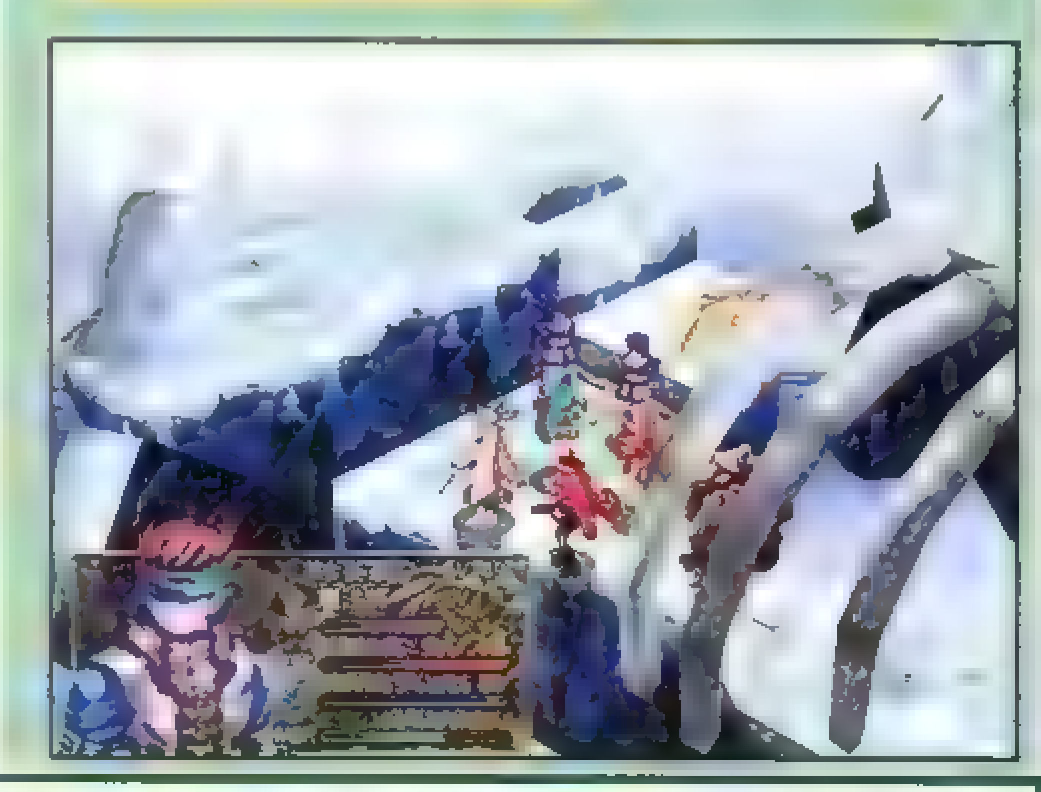
■我方

西撒
帕魯瑪
雪菈
愛斯玲
凱琳

關卡指引

雜兵就是雜兵，人數再多也只能說是一群廢材！玩家就不需有所顧慮，痛痛快快的把這些傢伙給收拾掉吧！

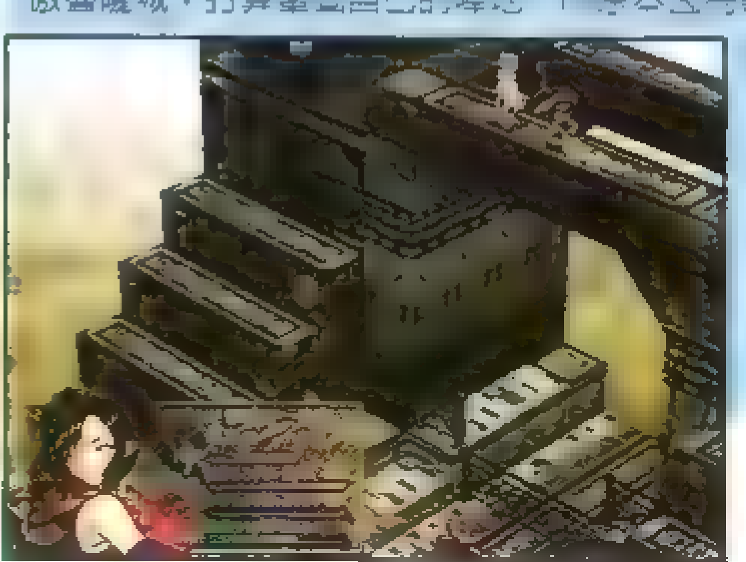
▼快點解決這些小兵吧！



第64戰 無奈的事實

故事發展：

攻下龍骨冰原之後，九音等人知道把自己的戰力分散是一件很危險的事，便決定把駐守在尼亞姆鎮的兵力全數退回傲魯薩城，打算鞏固自己的陣地，而想不到身為戰力不足的西撒等人，也因為藍斯及艾爾札克所帶來的兵力可以再度發動猛攻。





◀哇哩~這麼高根本打不到嘛~

引 發 處：傲魯薩城
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

■敵方

劍士	最高等級 +2 X 2
魔法師	最高等級 X 2
弓箭手	最高等級 +1 X 3

■我方

西撒
帕魯瑪
雪菈
愛斯玲
凱琳
藍斯
艾爾札克

關卡指引

基本上位於高地的九音和安潔妮根本打不到，所以玩家只要把下面的守軍通通清完就行了！

第65戰 無法讓步的死鬥

故事發展：

沒想到九暠他們所使用的雙塔魔法戰略，可真的令西撒等人寸步難行，不過此時艾爾札克卻提出了很驚人的方法，那就是由下水道殺入城內的高塔，並把上面的魔法師給解決掉，可是這個方法當然是逃不了智將韓憂的眼中，他早已安排了部隊在那等西撒。

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：第八回合結束時，無法將敵人全滅；我方全滅！

敵方

劍士	最高等級 X 5
弓箭手	最高等級 -1 X 3
九暠	最高等級 +2

我方

西撒
帕魯瑪
愛斯玲
艾爾札克

關卡指引

劍士和弓箭手這兩種敵人應該無法對玩家造成損傷，可是回避率超高的九暠，可能要用西撒或愛斯玲命中率較高的必殺技才有可能打得倒她！



▲這些雜兵～根本不是我們的對手！

第66戰 傲魯薩之變

故事發展：

藍斯等人的目標是拖延時間好讓，西撒等人可以順利侵入。

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅或等待援軍！
失敗條件：凱琳、藍斯任一人死亡！

敵方

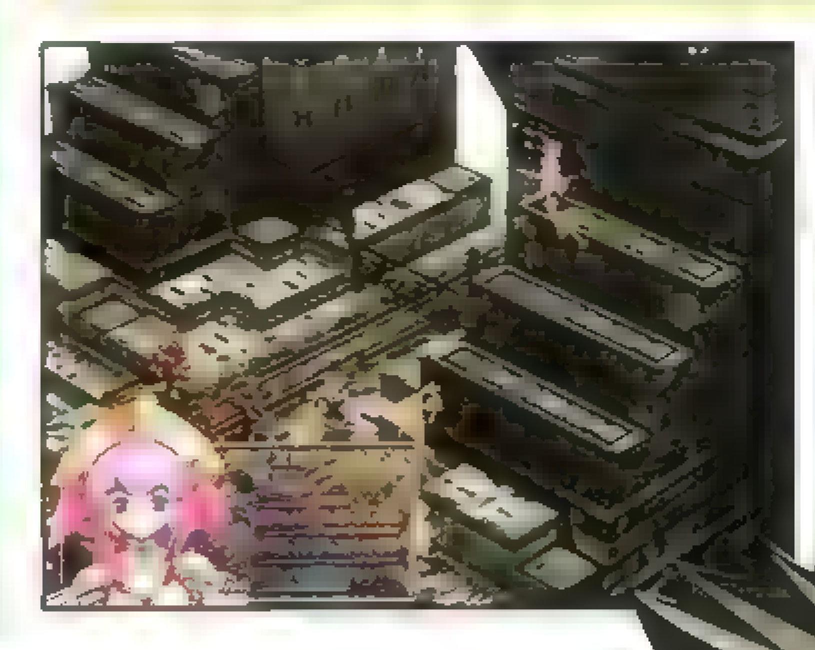
劍士	最高等級 X 6
安潔妮	最高等級 +2
弓箭手	最高等級 -1 X 4
幽獨	最高等級 +2

我方

凱琳	
雪菈	
藍斯	
聖鐵軍	最高等級 X 4

關卡指引

此戰的戰力相當的足夠，有攻擊力高的，也有會補血的，所以玩家就大膽的放手一搏吧！

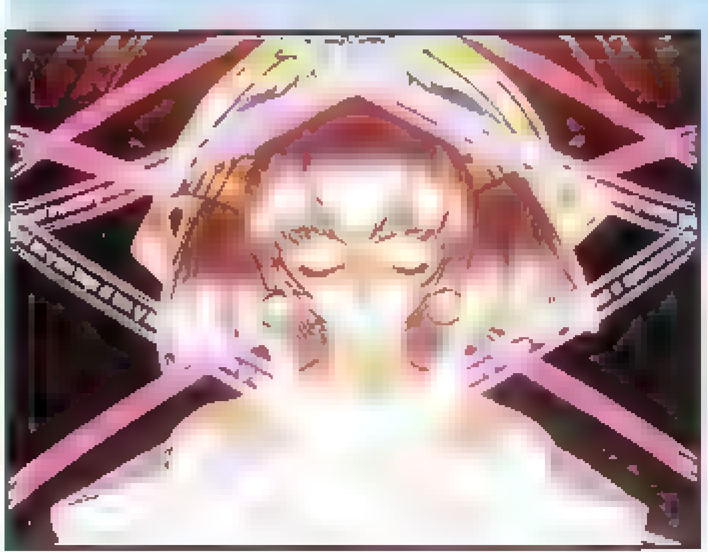


◀親愛的安潔妮～妳已經被包圍了...

第67戰 雪狼崖的宿命之戰

故事發展：

沒想到安潔妮的捨身打法，竟然把原本士氣嚴重低落的冷夜，一瞬間提升至最高，同時也讓聖鐵軍折損了不少兵力雖說西撒等人雖然知道這場戰鬥的勝負已經成了未知數，不過他們仍然決定放手一搏，而幽獨見到了安潔妮如此偉大的舉動，也立下了要為冷夜拼到最後的決心。



◀安潔妮的決心．

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

敵方

劍士	最高等級 -1 X 2
魔法師	最高等級 -2 X 2
雪原獸	最高等級 -1 X 4
爆炎獸	最高等級 X 2
幽獨	最高等級 +1

我方

凱琳
雪菈
藍斯
烏德斯

關卡指引

此戰雖然很令人佩服幽獨的決心，但還是得打倒她，玩家可以以藍斯和雪菈的大範圍攻擊絕招來做為主力，應該只要兩回合，勝負之數就可見一般啦！

第六章 選擇

第68戰 戰爭的原因

故事發展：

沒想到聖GG為了勝利，竟然使用了斷罪之賀賣豈千辛萬苦所封印的原罪徽章，並用這個力量來攻打九音等人，而西撒在韓德的勸說之下，便帶著帕魯瑪前來支援九音，同時也代表著自己再也不是聖GG的一份子了。

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：九音死亡！

□ 敵方

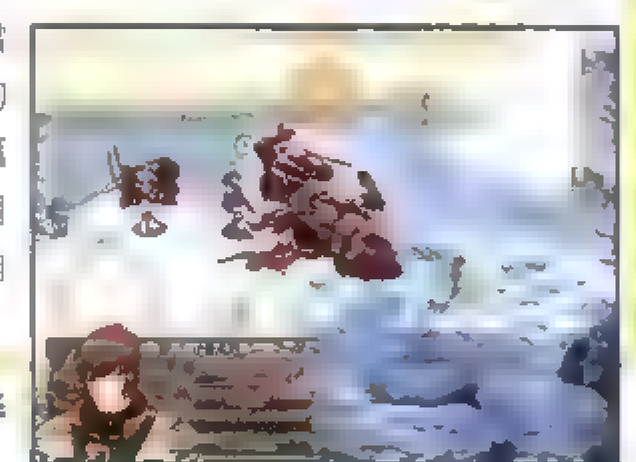
劍士	最高等級 -1 X 4
龍騎士	最高等級 X 2
蕾菲娜	最高等級 +1
拉法利爾	最高等級 +1

□ 我方

九音
幽彌
第三回合增援
西撒
帕魯瑪

關卡指引

如果靠九音和幽彌這一戰的勝率可說是不高，所以玩家最好等到西撒等人出現，再做攻擊比較好；在對付蕾菲娜的時，務必要小心"雷神斷影衝"所附加的麻痺效果，要是被麻痺到的話最好趕緊用道具解除，免得為自己帶來了殺機...。




▶ 教官~別怪我手下不留情啊！

第69戰 下水道的防衛戰

故事發展：

聖GG軍運用馭獸徽章的力量，召來一票魔物準備進攻，而西撒等人便祭出了雙塔魔法大作戰！為了方便帕魯瑪施法，便叫西撒等人駐守在下水道，以免有魔獸殺了進來。

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

▲ 就聽西撒的建議吧~

□ 敵方

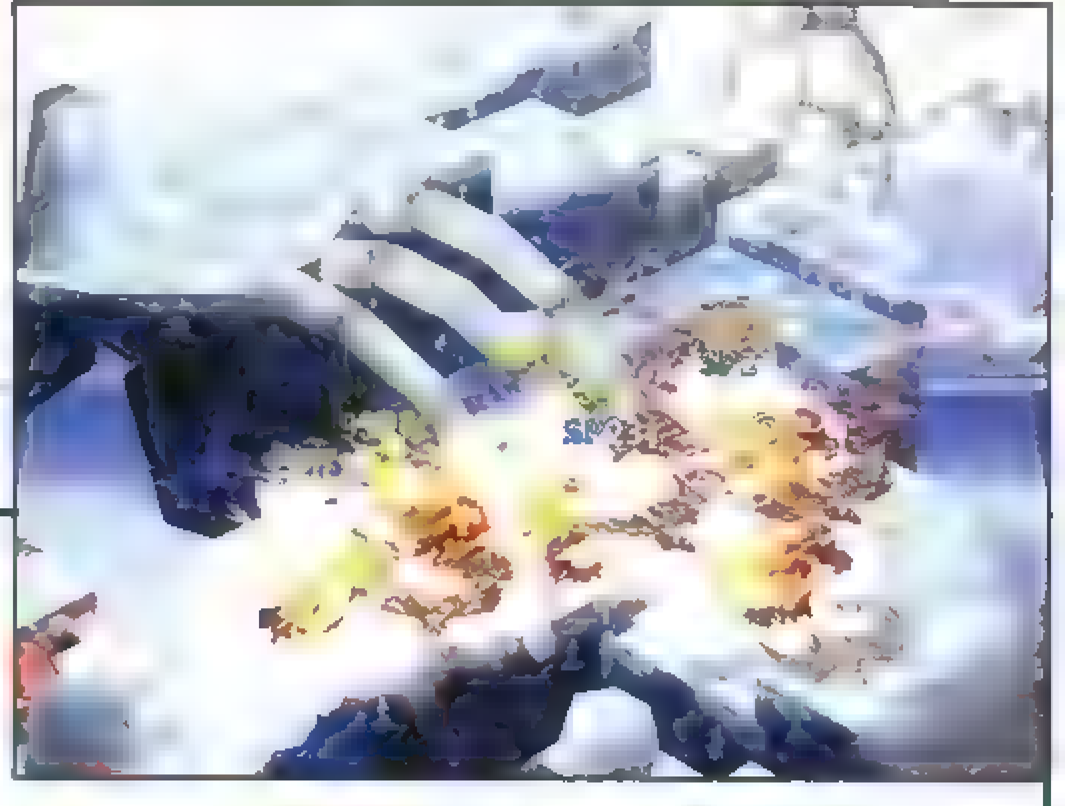
刺球怪	最高等級 +1 X 4
巨槌	最高等級 +1 X 2
邪眼	最高等級 X 2
愛心膠質怪	最高等級 -1 X 2

□ 我方

西撒	
九音	
幽彌	
劍士	最高等級
弓箭手	最高等級
魔法師	最高等級
愛心膠質怪	最高等級 -1 X 2

關卡指引

由於這一戰並沒有補血用的角色，玩家在打鬥的時候最好能速戰速決，要是真的不行的話，那就只好乖乖嗑藥啦！



▲ 敵人越密集~大範圍的絕招越顯得好用

第70戰 追擊

故事發展：

在帕魯瑪的魔力協助之下，雙塔魔法大作戰總算是成功了，而此戰的目的便是把這些逃跑的魔獸來個斬草除根。

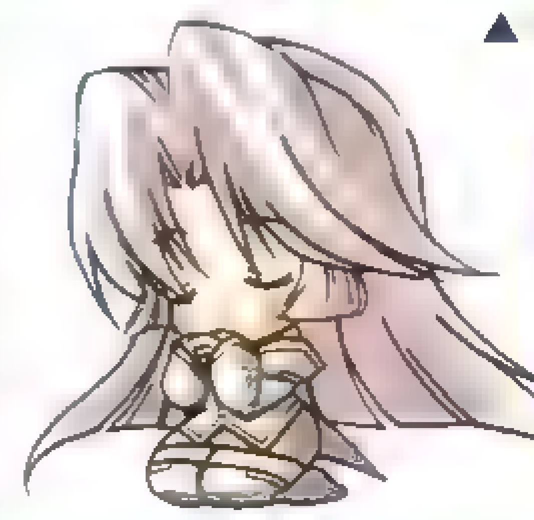
引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：我方全滅！

□ 敵方

刺球怪	最高等級 -1 X 4
巨槌	最高等級 X 2
邪眼	最高等級 -1 X 2
火精靈	最高等級 -2 X 2
歐克戰士	最高等級 X 2
鳥人	最高等級 X 2

□ 我方

西撒
九音
幽彌
帕魯瑪



關卡指引

此戰的主要戰力並不明顯，玩家可以讓每個角色都發揮所長，不過要注意的是如果玩家在城裡幫西撒買了一把火屬性的槍，可千萬別叫他去打火精靈呢。

第71戰 英雄雷歐哈特

故事發展：

擊敗傳說中的英雄西撒的父親－雷歐哈特終於出動了，只見他親自來到敖魯羅城，便以不費吹灰之力破解了雙子魔法大作戰！如今敖魯羅城已經無再戰之力了，西撒便當機下令由我們先擋一下，讓後方人員好退回最後的堡壘－雷那。

引 發 處：自動
勝利條件：撐過四回合！
失敗條件：西撒、九音任一人死亡！

敵方

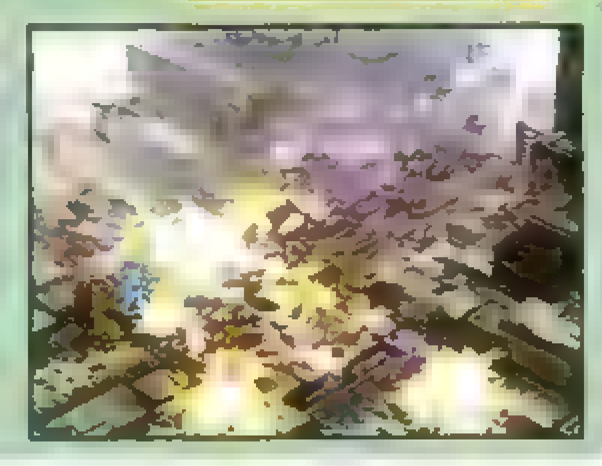
弓箭手	最高等級 X 2
雪原獸	最高等級 X 2
半人魚	最高等級 X 2
爆炎獸	最高等級+2 X 2
巨槌	最高等級+1 X 4
雷歐哈特	最高等級+5
吳德斯	最高等級+5
法拉利絲	最高等級+5

關卡指引

這關一樣是沒有祭司的一關，如果練得開的話，筆者倒是挺推薦玩家對於雷歐哈特使用偷竊技能，運氣好的話，說不定還可以偷到最強的道具－勇者之証呢！

我方

西撒	
九音	
幽瑚	
帕魯瑪	
劍士	最高等級 X 2



▶這關的宗旨－能拿多少盡量拿！

第72戰 最後的反擊

故事發展：

越過艱苦的守備以及越危險的陷阱，西撒打開城門，打算和主城唯一最為艱難的城塞來個最後之戰，可畢竟薑是老的辣，雷歐哈特覺事有點詭異，便等消一部隊先來探探實情。

引 發 處：自動
勝利條件：擊敗雷歐哈特！
失敗條件：西撒死亡！

敵方

龍騎士	最高等級 X 2
劍士	最高等級 X 2
魔法師	最高等級-2 X 2
格里風	最高等級 X 2
邪眼	最高等級 1 X 4
雷歐哈特	最高等級+1

關卡指引

這一戰玩家只要好好的打，循序漸進的收拾所有的敵人，最後在和雷歐哈特交手，如此一來想過本關應該也不會有所問題啦！如果還有閒情逸緻的話，可別忘了再偷雷歐哈特一番啊！

我方

西撒
九音
幽瑚
帕魯瑪



▶這場生死大戰－就交給西撒吧！

第73戰 父與子的對決

故事發展：

真不愧是英雄的作風，為了不傷及無辜，雷歐哈特向冷夜提出單打獨鬥的辦法，要是他輸了便把所有佔領的土地的全數歸還，相對的冷夜的代表輸了的話，只須對聖格文宣誓稱臣。

引 發 處：自動
勝利條件：擊敗雷歐哈特！
失敗條件：西撒死亡！

敵方

雷歐哈特	等級同西撒

我方

西撒

關卡指引

如果玩家有好好練西撒的話，這一戰應該不會太難，玩家就好好相信自己培育的角色，來場精彩的決鬥吧！



▲英雄的做法果然和一般人不一樣呢！

第74戰 妖魔之海的死神

故事發展：

為了治療受傷的藍斯，凱琳和雪菈要到風祭之塔拿輝煌炎，可是坐船才坐到一半，竟出現了一個怪怪的傢伙－莉貝卡！

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：凱琳死亡！

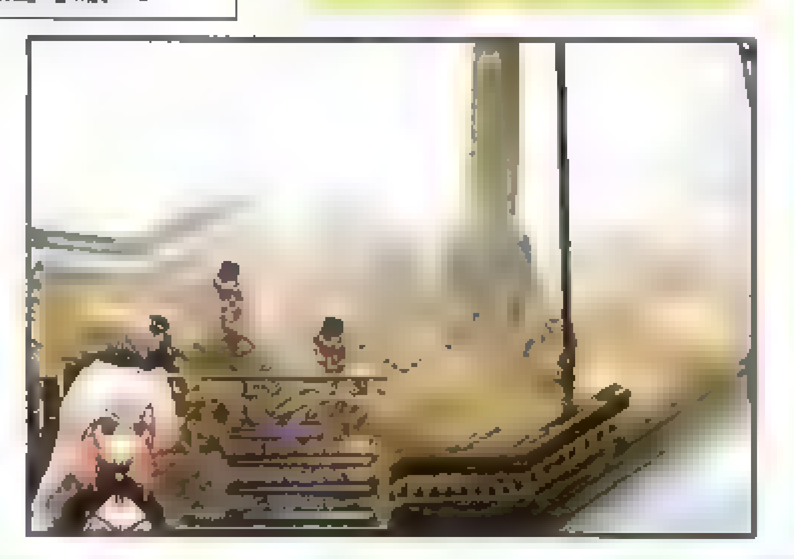
關卡指引

如果玩家有玩過試玩版，應該會對莉貝卡這傢伙有點印象吧！在正式版中她的實力又更上一層樓了，玩家千萬要小心啊！

敵方

骷髏兵	最高等級 -1 X 4
夢魘	最高等級 X 2
貝莉卡	最高等級 +5

凱琳
雪菈



好強的敵人～看來不妙了…

第75戰 時間與空間的孤處

故事發展：

在兩名說一些奇怪言論的人的帶領下，終於來到了放置輝煌炎的地方：可是此時卻殺出了一群實力不凡的魔物，正當兩人有點緊張的時候，莉貝卡那傢伙又出現了，她這次似乎打算助我們一臂之力呢！

引 發 處：自動
勝利條件：敵方全滅！
失敗條件：凱琳死亡！

敵方

骷髏法師	最高等級 X 2
夢魘	最高等級 +1 X 2
巨鎧	最高等級 X 2
米陶諾斯	最高等級 +2

沒想到她會來幫忙呢～

我方

[illegible]
雪菈
貝莉卡　死神

關卡指引

如果玩家懶的話，只要派貝莉卡一人就可以打倒所有的怪物；不過此戰已經接近了尾聲～玩家就再高抬一下貴手應該也沒啥關係吧！

第76戰 努力的天才

故事發展：

藍斯為了想重振雄風，便向費恩要了禁藥，一人來到了傭兵王國參加武鬥會，然而最後一場卻遇到了烏德斯。

引 發 處：自動
勝利條件：擊敗烏德斯！
失敗條件：藍斯死亡！

敵方

烏德斯	等級同藍斯

我方

[illegible]

關卡指引

一句話:「輕鬆的擊倒那廢材吧！」



衝吧－可愛的小車車！

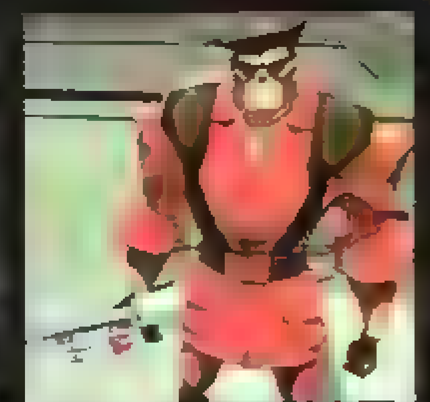
結語



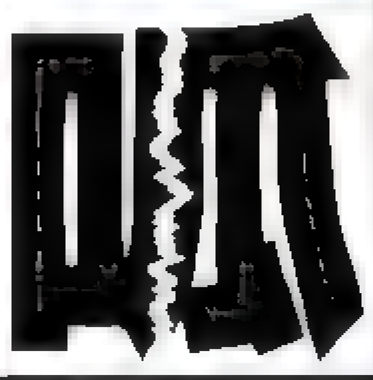
想知道下面劇情，請等風色幻想4

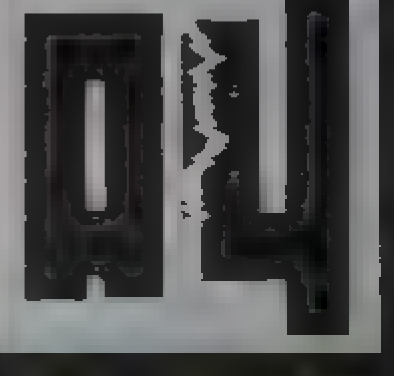
密技呱呱叫 GAME TIPS











勁爆美國職籃2005
同盟與軸心
越南1967
邪惡天才
羅馬：全軍破敵
銀河生死鬥：復仇祭



勁爆美國職籃2005

從王朝選單中進入My NBA Live中的NBA Lounge，接著再進入規則中鍵入指令即可。

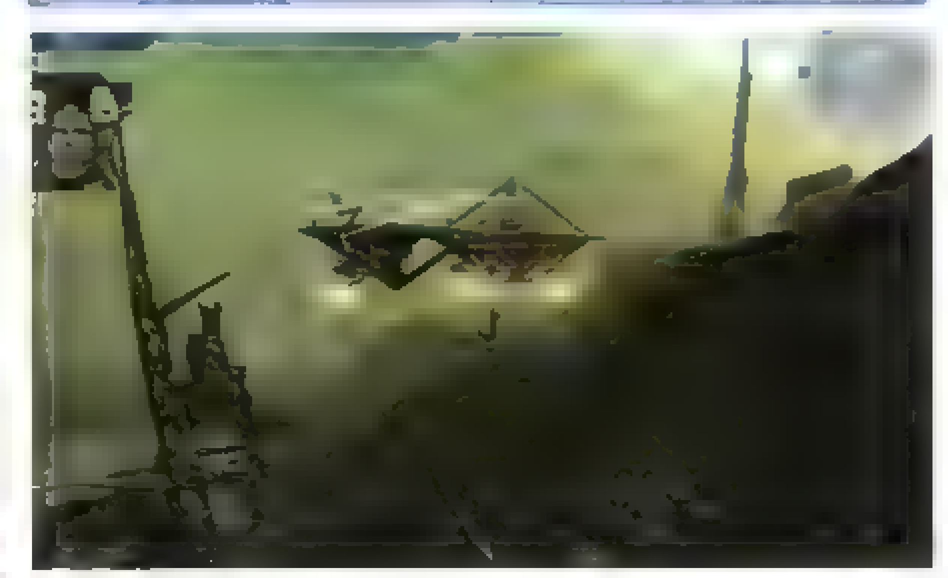
指令	功能
YISS55CZ0E	得到5萬的王朝分數(50000 Dynasty Points)
FHM389HU80	開放所有鞋款
PRYI234N0B	開放所有球衣 (I=big i，0=zero)
1NVDR89ER2	開放所有gear




銀河生死鬥：復仇祭

遊戲進行中，按「TAB」鍵，接著輸入指令即可。

指令	功能
FOV ##	以輸入數字調整空間視野
stat none	移除資料
stat all	開啓所有的資料
stat net	開啓網路資料
stat FPS	開啓FPS
god	無敵模式
allammo	彈藥和手榴彈全滿
fly	飛行模式(注意：停止時要重新存檔)
ghost	無Clipping模式(注意：停止時要重新存檔)
changesize#	改變本身的體積大小(漂亮、不重要但卻很有趣，可與「lockcamera」指令一起使用)
lockcamera	開啓/鎖住攝影機(此時你的角色可以任意移動，且會自鎖住的攝影機開火)
killpawns	殺死除了自己以外的所有角色 ([illegible]
walk	關閉飛行模式



羅馬：全軍破敵

在遊戲中按「~」鍵，接著鍵入指令即可。（注意：有些指令只能使用一次）

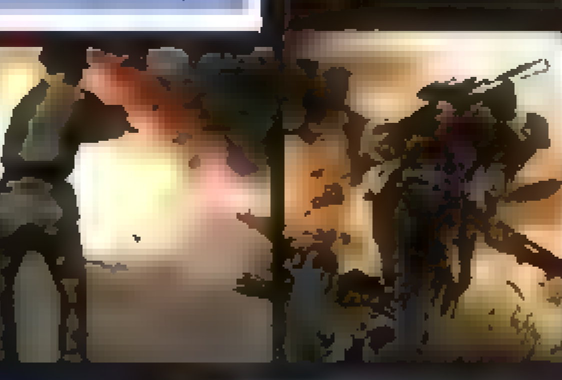
指令	功能
list_traits	陳列出所有特徵
move_character	移動時行動一致
give_trait_points	增加角色特質
force_diplomacy	強迫敵方接受外交協議
invulnerable_general	無敵的將軍
date	改變日期
kill_character	毀滅角色
season	改變季節
give_trait	賦與角色不同等級的特
process_cq	在que中立刻完成所有建築
toggle_fow	讓戰場充滿霧氣
auto_win	自動獲勝
create_unit	創造單元
add_population <#>	增加人口
jencho	在戰鬥地圖模式中降落在牆邊
add_money 20000	得到20000元
oliphaunt	在戰役模式中有百分之40的大象
Bestbuy或gamestop	在戰役模式中降低百分之十的單位生產費用

越南1967

在主選單中輸入指令即可。

指令	功能
noescape	無敵模式
kensentme	[illegible]
norealguns	[illegible]
freedelivery	增加武器
inapurplehaze	迷幻藥模式(Psychedelic Mode)









同盟與軸心

遊戲進行中，按enter並鍵入指令即可。

指令	功能
rosienveter	建築物建設及單位生產將不需生產時間
isurrender	立刻戰敗
swissbank	得到100元
fieldpromotion	得到100經驗值
enigma	消除霧氣
veday	立刻獲勝

邪惡天才

首先在遊戲中鍵入「HUMANZEE」，接著執行下表的指令即可。

指令	功能
Ctrl+C	獲得額外的錢財
Ctrl+S	使爆炸
Ctrl+A	得到所以有奴僕和爪牙
Ctrl+O	使用所以有的項目
Ctrl+T	使用所有的陷阱
Ctrl+M	使Global Chaos 活動起來
Ctrl+N	使Global Chaos 停止活動






急急如律令
太極天師玩符施法我最嗆！
快來
報名 !!
國際玩具嘉年華
◎活動時間：93 年 12 月 24 日 -
94 年 2 月 28 日
◎活動地點：西湖渡假村（苗栗縣三義鄉西湖村西湖 11 號）
12/25（六）『新絕代雙驕 ONLINE
—聖誕饗宴』
注意事項
●全省各大經銷、3C 通路皆有販售。
●遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。
●遊戲、產品及活動相關訊息 詳情請密切注意官網公告！
© 2004 智冠科技股份有限公司 © & ℗ Soft World International Corporation © 2004 遊戲新幹線科技股份有限公司
© 2004 UserJoy Technology Co Ltd © 2004 宇峻科技股份有限公司
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
宇峻科技



絕代英雄來成親 與超帥氣、最美艷的小說角色結婚,陪伴你我逍遙闖蕩江湖、橫掃天下!

天師道術鬼畫符 天師門近期開放,施陣畫符助你鋼身鐵骨,驅魔除怪超EZ!

真元煉化DIY 最強武器、最炫裝備、最KUSO飾品等,通通都可以Do It Yourself!

麻吉魅力嗆嗆滾 用力送愛心、衝魅力,任務、拜師不可少,帶隊闖蕩江湖,一起把愛傳出去吧!

波特萊爾的冒險

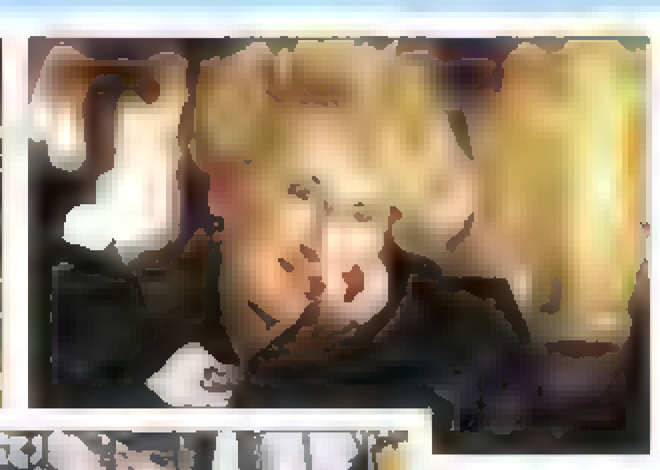
新電影 MOVIE INFO

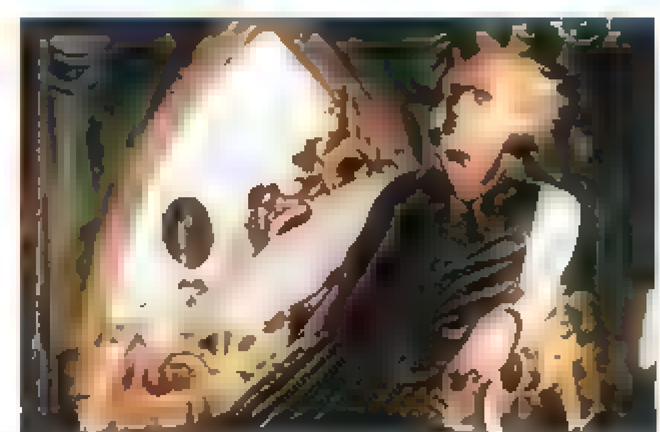
影片類型	動作喜劇	主　演	金凱瑞、梅莉史翠普、裘德洛(旁白)
上映日期	1月21日	原　作	雷蒙尼史尼奇
導　演	布萊德席柏林	發　行	環球影業

從格林童話、維多利亞時期的寓言故事，一直到幻想大師羅爾德達爾筆下的異想世界，兒童文學一直有一種特別的故事傳統，那就是乖巧的小孩身上發生各種誇張的悲慘事件。神秘的雷蒙尼史尼奇撰寫並敘述的十一本小說，將這種傳統帶到另一個高峰，然後又從懸崖頂把它推下來。雷蒙尼史尼奇的暢銷小說曾經擊敗《哈利波特》系列小說，登上《紐約時報》童書暢銷排行榜榜首，並獲得《紐約時報》、《娛樂週刊》及《美國新聞及世界報導雜誌》書評人一致好評，並在全球締造兩千五百萬本銷售的驚人成績，雖然這位性情古怪的作者一再呼籲大家：「讀點別的吧！」現在，一部由導演布萊德席柏林執導、金凱瑞及梅莉史翠普主演的大製作電影即將在全球上映，這部電影充滿了雷蒙尼史尼奇原著暢銷小說令讀者著迷的諷諭幽默、豐富想像、感人情節和獨特趣味。

驚人的故事

乘著全球獎得主金凱瑞在【波特萊爾的冒險】一片中飾演歐拉夫伯爵，他是一個演技奇爛無比的演員以及偽裝大師，他一心想奪取波特萊爾家孤兒繼承的龐大財產。金獎影后梅莉史翠普在片中飾演這些孤兒過度熱心的約瑟芬姑媽，兩度入圍奧斯卡獎的裘德洛則負責飾演為本片提供旁白的原著作者雷蒙尼史尼奇。這是一部與眾不同的電影，它將激發全家大小的想像力，並打破一般冒險電影的既定模式，提供一個老少咸宜的最佳娛樂。









1月預定放映

片名	類型	日期
攝魂鏡	驚悚	1月7日
歌劇魅影	歌舞	1月7日
阿飛外傳	愛情	1月7日
迴光報告	科幻	1月7日
鬼訊號	驚悚	1月14日
颶風號	冒險	1月14日
浮靈新世界	劇情	1月14日
來跳舞吧	喜劇	1月21日
鬼娃也有種	恐怖	1月21日
波特萊爾的冒險	奇幻	1月21日
偷情	愛情	1月26日
幻影殺手	動作	1月28日

MOVIE FOCUS

租片子 DVD INFO



影片類型：動作　片　長：104分鐘　預定發售：1月18日

珮欣絲菲利普是一個不敢為自己挺身而出的弱女子，每個人都喜歡欺負她，而她為了討好別人，白白浪費自己的才華，乖乖在一家規模龐大的席戴化妝品公司擔任平面設計師的工作。當珮欣絲在無意間得知該公司即將問市的最新產品：一種革命性抗老美容產品的邪惡秘密時，立刻被捲入了一場危險的陰謀當中，對方為了保守這個秘密，不惜將珮欣絲殺人滅口。但是她命不該絕。珮欣絲被一個神秘的力量拯救，她獲得重生之後發現自己擁有貓一般的強大力量、速度、身手以及敏銳的感官能力。她已不再是軟弱膽怯的珮欣絲，她成為貓女的化身。



劈腿排行榜 Little Black Book

影片類型　愛情喜劇
片　　長　107分鐘
預定發售　1月5日

名談話節目電視製作人的蕾妮塞菲爾，與男友是個玩世不恭的花花公子，加上男友似乎有「承諾恐懼症」，為了讓兩人的關係有所進展，於是她心生一計，邀請男友所有的舊情人上節目暢所欲言，希望找出為何男友不能與愛人維持長久關係



火線救援 Man On Fire

影片類型　動作
片　　長　146分鐘
預定發售　1月12日



陰森林 The Village

影片類型　恐怖驚悚
片　　長　108分鐘
預定發售　1月11日

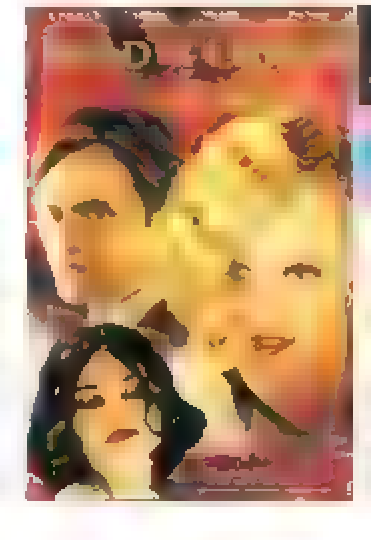
在陰暗的森林裡，住著讓居民不敢面對的恐怖怪物，威脅卻不斷的侵襲村落，殘酷地殺害無辜生命。沒有人看過怪物的真面目，更無人確定森林裡的恐怖居民到底是人還是鬼怪，讓所有的村民心理都有揮之不去的陰影



雷鳥神機隊 Thunderbird

影片類型　科幻動作
片　　長　95分鐘
預定發售　1月5日

改編自1968年轟動全球的木偶影集，一位億萬富翁在南太平洋的小島上成立了一個救援組織，[illegible]特殊研發的先進機器，解救世界各地發生的重大人禍，而國際救援隊是他們秘密工作的總部



翻雲覆雨三人情 Head in the Clouds

影片類型　戰爭愛情
片　　長　132分鐘
預定發售　1月25日



異形戰場 Alien Vs. Predator

影片類型　科幻冒險
片　　長　91分鐘
預定發售　1月25日

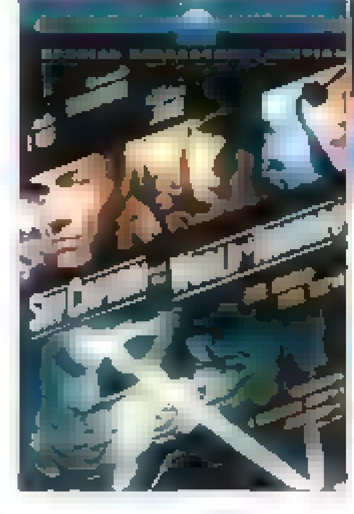
當科學家在偵測到南極的衛星訊號下，前往南極探勘時，在一座神秘的金字塔發現了外星異形和終極戰士的殘骸，一行人措手不及地身陷隨時轉換機關的金字塔，成為異形和終極戰士獵殺的獵物，闖入兩大外星生物世紀血戰的人類要如何生存？



靈異拼圖 The Forgotten

影片類型　恐怖懸疑
片　　長　91分鐘
預定發售　1月26日

泰莉帕克塔的愛子山姆十四個月前在一場墜機事件後不幸喪生，從那時開始她就不斷受到這段痛苦回憶的糾纏，和她的先生吉姆[illegible]。在這時候，她的心理醫師竟然告訴她，這一切都是她的幻覺，她的兒子並不存在，所有關於他的記憶都是她自己在腦海裡想像出來的



明日世界 Sky Captain and the World of Tomorrow

影片類型　科幻動作
片　　長　107分鐘
預定發售　1月25日



浮華新世界 Vanity Fair

影片類型　文藝劇情
片　　長　137分鐘
預定發售　2月1日

父親是一個死於飢餓的英國畫家，母親則是一個法國唱詩班的團員，貝姬在稚齡便被送進孤兒院收養。即使在孩童時代，她便渴望過一種光鮮燦爛、華貴富裕的夢幻生活，即使那離現實極為遙遠。在她離開平克頓小姐所主持的契斯維克學院後，她決定要用盡一切手段來擠進英國上流社會。



尋寶假期 Without A Paddle

影片類型　冒險喜劇
片　　長　95分鐘
預定發售　1月11日

達恩、傑里、湯姆和比利是死黨，[illegible]後來比利提前去見了馬克思，三人重新聚到一塊，一起追尋了兒時的往事，決定重新振奮精神，奔向美好的未來。這時，他們發現比利遺留的一張地圖，上面記載了搶匪寶藏的路線。達恩、傑里、湯姆[illegible]，帶上地圖和兒時的願望踏上了尋寶之路



玩命手機 Cellular

影片類型　動作驚悚
片　　長　94分鐘
預定發售　1月18日

名叫潔西卡的女人遭人綁架，唯一活命的希望就是靠手邊的電話對外聯絡，然而她卻不知道自己身在何處，只能靠著打電話求救，設法保護自己的家人不受威脅，並讓自己逃出。一名年輕人意外接到她的求救電話，問題是手機電力持續下降，他有辦法在時限內與警方通力合作，搶救回這名婦女嗎？



平凡的家庭生活創造驚人的收視奇蹟



我們這一家

作者	テレビ朝日 ADK シンエイ動畫	收錄話數	(每置10話收錄
出品	[illegible]	[illegible]	[illegible]
版本	VCD	發行日期	已上市
發音/字幕	[illegible]	定價	[illegible]

《我們這一家》原本是在讀賣新聞星期日版中所推出的漫畫連載，自1994年開始至今，不僅深受讀者歡迎，當中的四個主角—花爸、花媽、橘子、柚子，也都成為家喻戶曉的人物。1996年，《我們這一家》獲得「文春漫畫賞」；2003年底，單行本已推出第9集，並創下650萬部的總銷售紀錄。在《我們這一家》的故事中，以立花一家人所發生的生活瑣事為主軸，他們並非模範家庭，既平凡又普通，就像是我們生活周遭的人一般，就算是，事情也非常認真的媽媽，上班不夠聰明的爸爸，女兒是個普通的高中女生，兒子則是個乍看之下很酷，但實則天然的中學生。每一個小故事可能都曾發生在你我身邊，非常有親切感，讓人不禁會心一笑。



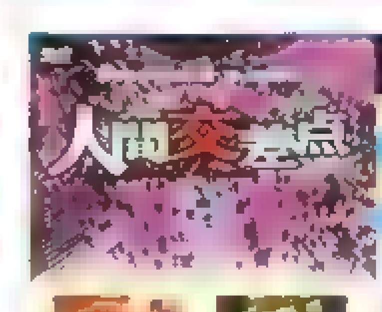
最後流亡



作者	GONZO	收錄話數	25話 26話 VOL 13
出品	[illegible]	總集數	全
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	500元

EXILE巨大的「觸手」，不分敵我的攻擊起了同盟艦隊以及基爾德艦隊。這時，克勞士正懷同艾兒一起飛往艦之身，為了營救陷險危機的銀之戰艦，唯一的辦法就是讓艾兒去控制EXILE，相反的，只要擁有了艾兒，就可以把EXILE完全據為己有的戴芬妮，則派出了刺客打算去殺害艾兒。

人間交差點



作者	弘兼憲史	收錄話數	9-13話
出品	木棉花國際	總集數	集
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	500元

阿太在郊區買了夢想已久的家，父親以前的情婦阿幸卻突然住進家裡，而且似乎有癡呆的現象，自稱是阿太親生母親，讓阿太的老婆晴子非常不高興。這時公司又希望把阿太外調，讓阿太不得不和阿幸攤牌，希望她儘早回到老人院。其實阿太的癡呆是裝的，她只是老後不想破壞想要家庭的溫暖。

犬夜叉 五之章(上)



作者	高橋留美子	收錄話數	102-113話
出品	曼迪傳播	總集數	集
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	1920元

一直鎮壓北方山中的妖狼族，突然遭到亡魂襲擊，長老受傷，幸虧鋼牙及時趕到相救，鋼牙循著線索找到亡魂，發現這個亡魂居然擁有四魂之玉碎片，於是跟它展開一場戰鬥，亡魂雖然被消滅，但是這只是連續戰鬥的開始。

火影忍者2ND



作者	岸本齊史	收錄話數	60-71話
出品	曼迪傳播	總集數	共5輯，一輯2話
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	2100元

正式選拔仍然如期舉行，隨即展開的每次賽，是鳴人與寧次的對戰，不被看好的鳴人，一開始即有令人刮目相看的表現，實在看不出到底是誰佔上風。鳴人使出混身解數應戰，甚至還出拳擊中寧次，而寧次則是運用另一種絕對的防禦，擋住了鳴人的攻擊，並且更進一步地予以反擊。

變身偵探



作者	魯邦三世原製作群	收錄話數	3-4話
出品	曼迪傳播	總集數	集
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	480元

蕾娜又變回了亂馬，亂馬懷疑自己最近記憶中斷可能是因為心病，於是到醫院檢查，不料意外捲入醫院前的槍殺案，而且還被誤認為是兇手。他只好用被害者生前最後留的joker這個線索開始調查，不過對電腦一竅不通的他根本無法突破這個案子的關鍵。

美鳥伴身邊



作者	井上和郎	收錄話數	3-4話
出品	曼迪傳播	總集數	集
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	480元

正治的姊姊還回來了，並且發現了美鳥的秘密，雖然正治警告過她不准洩漏，但是還竟然召集以前高中時的暴走族成員去溫泉旅行，眼看秘密就要被揭發的正治與美鳥只好……美鳥唯一的衣服被冰淇淋弄髒了，正治便帶美鳥去模型娃娃店買衣服，卻不幸在那裡遇到同班同學葛見彈，而他竟是個危險超級娃娃狂！更糟的是他發現了美鳥，他將會……。

以上圖文資料由曼迪傳播、木棉花國際提供

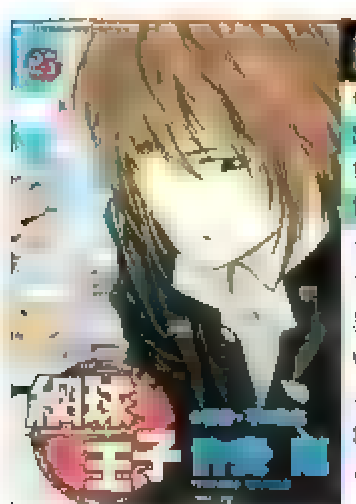
漫畫篇 COMIC INFO

十二國記[illegible]上市！

恭國先王辭世後的二十七年來，群龍無首、國家治安紛亂、天災人禍更是不斷，甚至出現妖魔肆虐。住在首都連檣的珠晶，父親是經商有成的富豪，而她平時生活雖有諸多的不自由，卻也因此受到完整的教育。珠晶過著優渥的千金小姐生活，實際上卻是個擔憂國家政經局勢日漸萎靡、具有強烈憂患意識的少女！為了從具有遴選國王能力的麒麟那裡探知天意，她決定出發前往蓬山！此時的珠晶，心中早已做出了超越十二歲少女所能做的決定一「能統治恭國的人，就是我！」。

作者 小野不由美
出版 尖端
發售日 1月10日
售價 360元





網球王子

作者 許斐 剛
出版 青文
集數 25
售價 85元

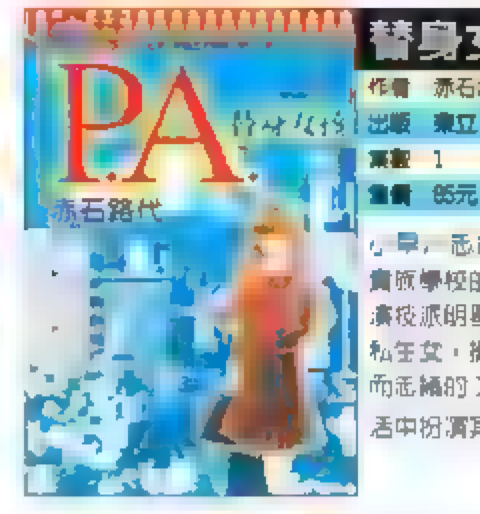
昔日的雙打搭檔…同學的乾與立海大的柳在雙打賽中激烈交鋒…這場令人興奮的情報網球VS情報網球攻防將會鹿死誰手？！緊接著，絕不容許落敗的高手－天才不二對王牌切原之戰也拉開序幕。



可樂小子

作者 樫本學
出版 青文
集數 9
售價 85元

可樂小子為了讓鳥兔子存續活而展開全新的旅程，卻被在沙漠中遇到的金銀鼻著導遊水漢徹底擊敗。渴望增強實力的他，於是決心前往「鍋巴道場」，向傳說中最強的金銀鼻著學藝。但是，在那裡出現的竟是…。



替身女孩

作者 赤石路代
出版 東立
集數 1
售價 85元

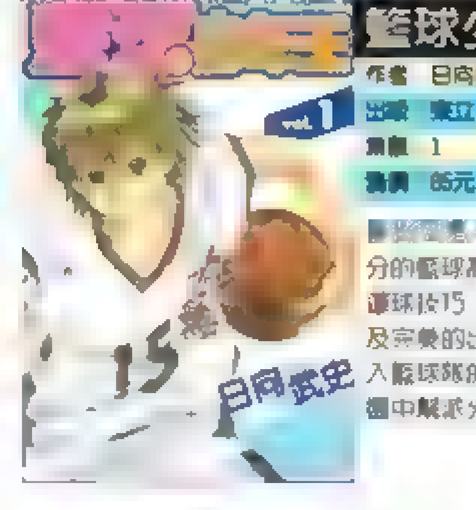
小早川志緒，16歲，是一所貴族學校的高中生，同時也是演技派明星與偶派女演員的私生女，擁有天才般的演技。而志緒的工作，就是在現實生活中扮演其他人的PA。



超棒球外傳

作者 [illegible]
出版 青文
集數 7
售價 85元

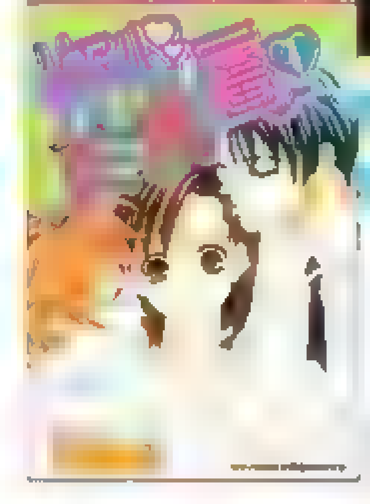
以史上最強的魔球、紅情敵球為武器的傳說投手…他之所以對甲子園的冠軍寶座如此執著，是因為背負著…偉大的…主。對準在空中的魔球都無法得分的…，能夠[illegible]



籃球少年王

作者 日向武史
出版 東立
集數 1
售價 85元

[illegible]分的籃球高手，他擁有高超的運球技巧、超人般的彈跳能力及完美的出手手感，一心想加入籃球隊的…，卻面臨了校園中…分子的阻撓。



你心屬於我

作者 太田早紀
出版 尖端
集數
售價 85元

津久美是個16歲的高中生。當津久美發現她所喜歡的水島對自己好像也有點感覺，讓她心兒砰砰跳的事情就一件接著一件來到。沒想到，媽媽卻私自決定讓津久美的未婚夫搬進家裡來，而且那位未婚夫讓人看了不由得目瞪口呆…。



虹色的兔子

作者 山口育孝
出版 東立
集數 1
售價 100元

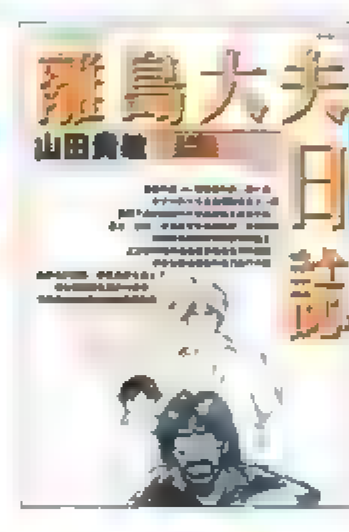
[illegible]的守護靈，溫柔地看護著飼主。阿見妥善擁有與這些守護靈交談的能力，也因為這種能力透知人類的命運，對人的內心有所顧慮，而讓他無法去愛別人，過著孤獨的生活。但是他命運的相會終於來臨了。



甜蜜聲優

作者 花見澤Q太郎
出版 東立
集數 1
售價 100元

恩田未，一個想成為聲優的少女。松丸文彥，一個製作公司的上班族。兩人因觀賞經典名片「羅馬假期」而邂逅的那夫晚上，家裡遭到祝融肆虐的赤，因緣際會地住進了松丸的公寓。被命運之神給撮合的兩人…追夢少女和胸無大志的男人，他們的戀情正悄悄展開。



離島大夫日誌

作者 山田貴敏
出版 青文
集數 15
售價 100元

古志木島－孤懸海外的一座小島，天才外科大夫五島健助在島上一間設備不足的診療所中完成無數次成功手術。某日，被世人譽為器官移植權威的江葉都醫師因為罹患酒精中毒而來到島上。江葉都灰暗的過去成為無法負荷的重擔，導致他無法提起手術刀進行手術。



極樂天師

作者 宗我部利典
出版 尖端
集數 1
售價 110元

逸剛是個擁有特異功能的密宗小和尚，平時的他是一個純情少年郎，可是一但受到「那方面」的刺激，潛在的本能就會覺醒，讓它變成一個超H的大色狼&除靈高手。偏偏與他一同修行的都是身材超辣的妙齡大姊姊。擁有雙重人格的他該如何在替天行道，以及大姊姊的色誘之間殺出一條血路。



Pride邁向榮耀之路

作者 一条由香莉
出版 尖端
集數 1
售價 100元

音樂大學學生、史緒的命運在某天瞬間逆轉，勝麼的世界正等待著她，資產家之女、麻見史緒，已故的母親是位有名的歌劇歌手，朝著與母親相同的歌劇之路邁進，遇見了生長背景完全迥異卻和她目標相同的競爭對手的綠川萌，上流社會以及時尚界縮影的完全展現。



日本國大總統

作者 吉田健二
出版 東立
集數
售價 100元

由於國會議事堂被核子彈炸毀，使得日本國家機能癱瘓，美國查明是北韓所為，便對平壤發動核子攻擊，而想將朝鮮半島收歸己有的中國與俄國，亦大舉入侵北韓…東京都知事櫻木坂滿太郎心裡就很憂慮日本對危機管理的輕忽，他會採取什麼樣的行動呢。

以上圖文由東立、青文、尖端出版社提供

 作者－李展吉



廠商 彩虹股份有限公司 **網址** www.rainbowphoto.com.tw **售價** 15,900元

Canon DIGITAL IXUS 500 數位相機

DIGITAL IXUS 500備有500萬素的CCD影像感應器，以及3倍光學變焦和4.1倍數位變焦。全新7片/5組非球面3X玻璃鏡頭，承傳DIGITAL IXUS系列一貫的特色，IXUS 500相機外殼也是使用堅固的不鏽鋼外表，不但外型亮麗更有不易刮傷等優點，另外它還具有一層極薄的超硬陶瓷塗層，看上去更為經典，讓IXUS 500成為每個人口袋中，最想擁有的數位精品。

Canon IXUS 500數位相機規格

相機有效像素	500萬
變焦	3倍光學變焦、4.1倍數位變焦
光圈	f2.8 W -f4.9 T
快門	15-1 2000秒
記錄媒體	CompactFlash卡（Type I）
可錄短片（有段式）	640×480（約30秒）、320×240（約3分鐘）、160×120（約3分鐘

外觀



相機背面設計，具備一個1.5吋的液晶顯示屏



相機電也採用可充電的鋰離子電池，充飽電後約可使用140分鐘



相機所使用的儲存卡是CompactFlash卡（Type I）

這裡可看到有兩個圓形的按鈕，小顆的是電源鈕，大顆的是快門鈕

功能

IXUS 500的鏡頭具備3倍光學變焦和4.1倍數位變焦功能



可透過連接線連接至電腦或電視機上觀看所拍攝的影像。



相機上頭標示著使用AiAF智能對焦技術，並有提供拍照模式轉盤



操作介面可選擇簡體中文顯示

配件



豐富完整的相機配件及應用軟體



AiAF智能對焦技術與iSAPS智能場景分析系統

IXUS 500設有9點人工智能自動對焦系統，使用者可選擇多點或單點對焦，並能夠於短時間內準確尋找景物的對焦點。當鏡頭對準拍攝物體並半按快門時，相機系統會在這9點的範圍之內尋找最接近鏡頭的距離為對焦落點，所以被拍攝物就算不在拍攝範圍的中心也不會喪失對焦的情況。

另外，透過iSAPS智能場景分析系統，相機更可將每一個捕捉到的影像數據進行分析，並與IC晶片裡的龐大影像字體資料庫中的數據相互對照，自動釐定最合適的設定，帶來最理想的相片效果。

嶄新的按列印／傳送按鈕

IXUS 500配備嶄新的"Print/share"列印／傳送按鈕，當相機接駁到Canon CP、BJ系列的相片印表機，或所有支援PictBridge的印表機，只需一按即可啟動列印，毋須透過個人電腦，便可輕易印製優質相片，操作簡單方便。各位更可透過色彩明亮的1.5吋TFT LCD顯示屏選取所需列印的相片、相片數目、有邊框及無邊框設定，以至影像編輯等指令，配合所支援的Exif2.2列印標準，可即時列印出逼真自然、清晰細緻的相片，既輕鬆又方便。此外，IXUS 500還具有全新的「短片列印」功能，可根據所錄得的有聲短片長度及所需靜態影像的數目，分析及計算間距，從動態短片中擷取出一幅一幅的靜態相片，方便收藏，將每一個珍貴的鏡頭再現眼前，時刻回味。

選購指引

優點……就是它了

- ★ 相機畫素高，體積又小巧。
- ★ 提供智能對焦技術與智能場景分析系統。
- ★ 支援具PictBridge規格的印表機，可直接列印相片。

缺點……再考慮看看！

- ★ 相機開啟速度及對焦速度可以再加強。
- ★ 液晶顯示幕可以再大一點。
- ★ 沒有繁體中文顯示介面

廠商 華碩電腦股份有限公司　**網址** www.asus.com.tw　**售價** 2,850元

華碩DRW-1604P DVD燒錄機

現在燒錄機的技術已相當成熟，市面上也有許多的品牌可以選擇，買燒錄機的時候，當然要選擇速度快以及穩定性高的機種，在這裡就介紹一款華碩的DRW-1604P DVD燒錄機給各位認識。它最大的特點除了有支援DVD DUAL（即DVD±R）的燒錄外，還支援了8.5GB的DVD+R（DL）碟片燒錄功能，而且還搭載了華碩多樣專利技術，讓您盡情燒錄，不用擔心廢片產生，完全滿足您對數位資料儲存與備份的需求。

華碩DRW-1604P DVD燒錄機規格	
傳輸介面	E-IDE ATAPI
支援碟片容量	(CD)74min 650MB、80min 700MB，(DVD)4.7GB、8.54GB
支援碟片規格	DVD+R、DVD+R（DL）、DVD-R、DVD+RW、DVD-RW、CD-R、CD-RW
燒錄速度	DVD+R 16X、DVD+R DL 4X、DVD-R 16X、DVD+RW 4X、DVD-RW 4X、CD-R 32X、CD-RW 24X
讀取速度	DVD-ROM 16X、CD-ROM 40X
資料存取時間	DVD 140ms/CD 130ms
資料緩衝區大小	2MB

外觀特色

面板有退片鈕及緊急退片孔，但未提供獨立的音樂播放按鍵



燒錄機背後提供數位（白色）及類比音源輸出插座（黑色）





托盤上面有卡榫設計，所以燒錄機可直立放置

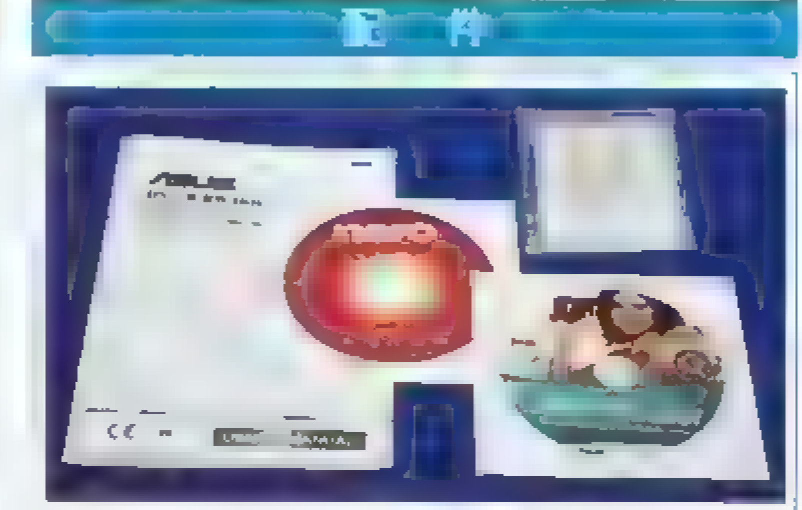


DRW-1604P使用反射鏡為托盤的傳動機構



透過NERO燒錄軟體的工具程式，可以得知DRW-1604P支援哪些碟片格式。

配件



產品內附快速安裝指南、緊急退片插針及光碟燒錄軟體。

支援DVD+R（DL）燒錄技術

華碩這一台DVD燒錄機支援目前所有的燒錄格式，這其中包括了最新的Double Layer，也就是DVD+R（DL）的格式。DVD+R（DL）屬於「單面雙層」的燒錄技術，之所以叫做單面雙層，是因為每片DVD+R（DL）的光碟片含有兩層以上的染料塗層。具有DVD+R（DL）功能的燒錄機，可將資料燒完第一層後，又繼續往第二層燒，所以單片光碟燒錄的容量就可以增加約一倍。華碩DRW-1604P因為有支援這項燒錄技術，所以各位可去市面上購買8.5GB的DVD+R（DL）碟片來用，對於備份大量的資料來講，是更加地有幫助。

DDSSII高速雙層懸吊動態防震系統

因為光碟在旋轉時會產生震動，進而影響雷射頭的讀寫位置。為了克服這個問題，華碩研發出了高速雙層懸吊動態防震系統（DDSSII），有了這項技術，燒錄機在資料搜尋與讀寫上更加準確，同時內建的特殊材質，還能使馬達的噪音降低。在華碩的官網上有寫著，這是一款超靜音的機種，而根據實際測試的結果也是如此。

FlextraLink廢片終結技術

為了徹底避免燒壞片子的情形，這款燒錄機搭載了華碩的「FlextraLink」廢片終結技術。燒錄中一旦庫存資料不足時，將暫停燒錄並在已寫過的資料末端設定標籤，直到緩衝資料累積足夠的庫存量，讀寫頭將會回歸設定好的標籤點繼續燒錄，防止Buffer Underrun的錯誤產生，有效降低廢片率。

FlextraSpeed智慧型燒錄速度調整技術

在燒錄過程中，這項技術會持續地監測燒錄碟片的品質與燒錄狀態，以提供最適當的燒錄速度，以便讓各位能在最短的時間內完成資料備份。FlextraSpeed技術的應用能使燒錄機的效能發揮到最佳狀態，因為它可以自行調整燒錄速度的功能，不佔用多餘的電腦系統資源。

選購指引	
優點	就是它了
＊可直立放置使用。	
＊燒錄穩定、速度快。	
＊馬達運轉聲音小，超靜音設計。	
缺點	再考慮看看
＊面板如能提供播放鍵會更好。	

作者－李展吉

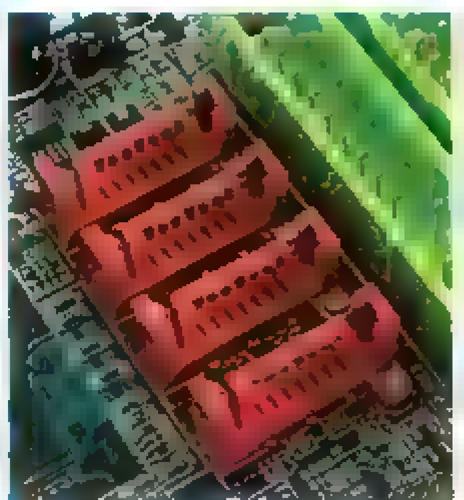
廠商 技嘉科技股份有限公司　網址 www.gigabyte.com.tw　售價 3,990元

技嘉 GA-8I915G Duo 主機板

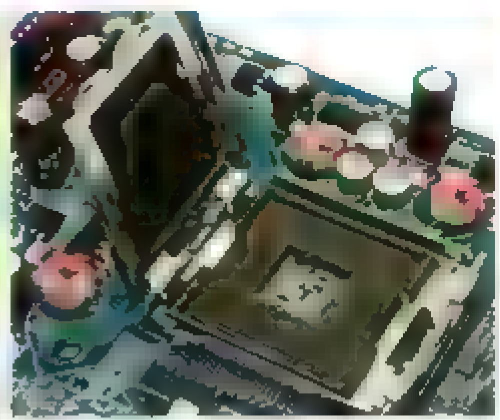
技嘉GA-8I915G Duo主機板，支援全新LGA775處理器，具備新一代顯示介面PCI Express x16，並同時支援雙通道DDR I及最新DDR II 600記憶體。此次更與中華網龍結盟，附贈金庸群俠傳2七天免費遊戲光碟及動畫桌布光碟，運用Intel新發展出的915G晶片強大的繪圖功能和High Definition Audio 7.1聲道的環繞音效，讓各位不需再額外花費顯示卡與音效卡的預算，便可輕鬆享受金庸武林世界的快感。

主機板規格	
CPU插座	Socket 775（FSB支援800MHz）
晶片組	Intel 915G ICH6
尺寸	ATX
記憶體	2組DDR I與2組DDR II記憶體，並且支援雙通道
PCI介面	3 × PCI
PCI-E介面	2組PCI-E x1、1組PCI-E x16
USB支援	8 × USB 2.0
硬碟支援	1組ATA 100/66 IDE連接埠2組ATA 133 IDE連接埠4組Serial ATA連接埠
音效支援	7.1聲道HD立體音效、SPDIF輸入／輸出
其它	內建Broadcom 1Gbps網路晶片與VIA VT6410磁碟陣列晶片

外觀特色



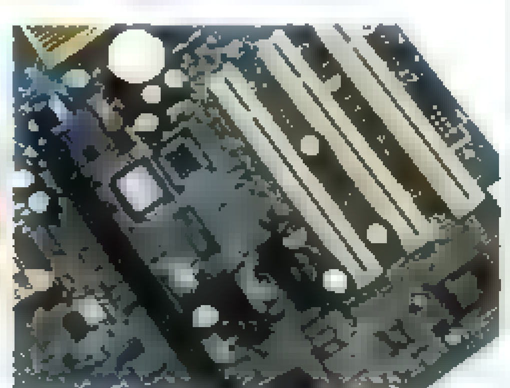
透過南橋晶片的支援，主機板SATA插座增加到四個。



GA-8I915G Duo的CPU插座採用Socket T規格，支援LGA775處理器。

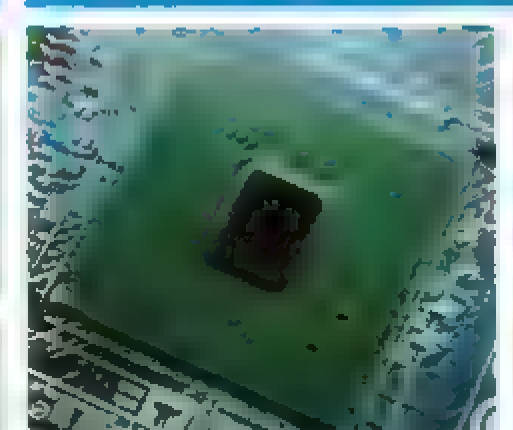


同時備有2組DDR I（橘色）與2組DDR II（黃色）SDRAM記憶體插槽。

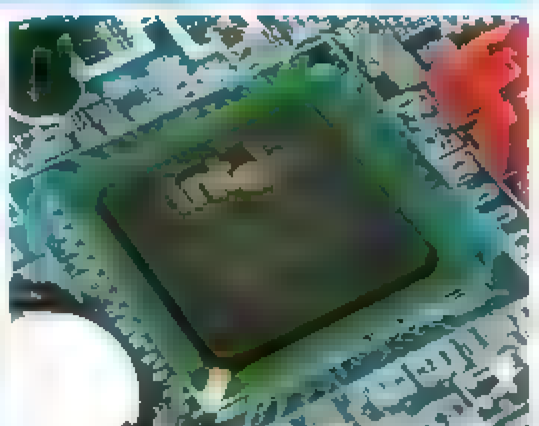


主機板除有3條PCI擴充槽（白色）外，也全面配置了新一代的PCI Express擴充槽（黑色）。

內建晶片



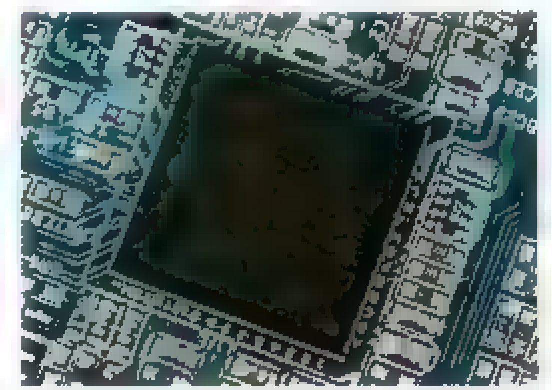
主機板使用Intel 915G晶片（北橋），最大的特色就是內建3D繪圖顯示功能。



南橋晶片使用ICH6（FW82801FB），所提供的功能包括了高傳真音效（High Definition Audio）的支援。



內建VIA VT6410磁碟陣列晶片，可支援RAID 0、RAID 1、RAID 0+1及JBOD功能和ATA133介面。



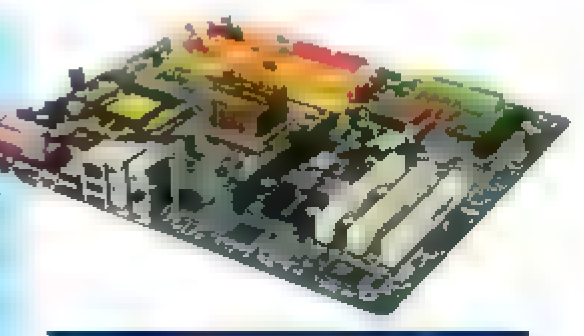
內建Broadcom網路晶片，其連結頻寬可達1Gbps。

高效能的電腦平台

技嘉科技PX系列中的GA-8I915G Duo有許多精密研發的功能，並致力於滿足消費者對高效能平台的需求。GA-8I915G Duo可支援具有強大效能及超執行緒技術的Intel Pentium 4 LGA 775處理器，並且支援DDR和DDR2兩種記憶體，讓記憶體的使用更加具有彈性，在未來記憶體升級時也更加方便。GA-8I915P Duo配備了高速傳輸的USB 2.0、以及高速儲存介面Serial ATA，使各位能連結更加豐富的周邊設備。不僅如此，GA-8I915G Duo所內建的Intel GMA 900顯示功能晶片並首度支援DirectX 9.0，可大量且快速的處理3D影像，展現優越的顯示效能。在強化網路功能方面，千兆（Gigabit）LAN網路連接介面提供超越以往的高速網路，其連結頻寬可達1Gbps。

功能強大的Shieldware工具軟體

除了重視卓越的硬體配備之外，GA-8I915G Duo還提供由各種技嘉軟體組成的一套獨特工具軟體-Shieldware，可以使電腦系統操作更加快速容易。Shieldware有多項獨特且操作簡單的軟體裝置，提供系統穩定、直接、安全的管理。其包含提供企業網路管理系統（Corporate Online Management）、驅動程式下載中心（Download Center）、智慧型超頻模組（Motherboard Intelligent Tweaker）、系統超頻回復功能（System Overclock Saver）、智慧型CPU效能加速器2代（CPU Intelligent Accelerator 2）、記憶體智慧加速器2代（Memory Intelligent Booster2）和EasyTune5軟體等，並提供驅動程式安裝、系統備份與還原以及BIOS還原轉寫的Xpress3，讓各位使用起來更為安全。



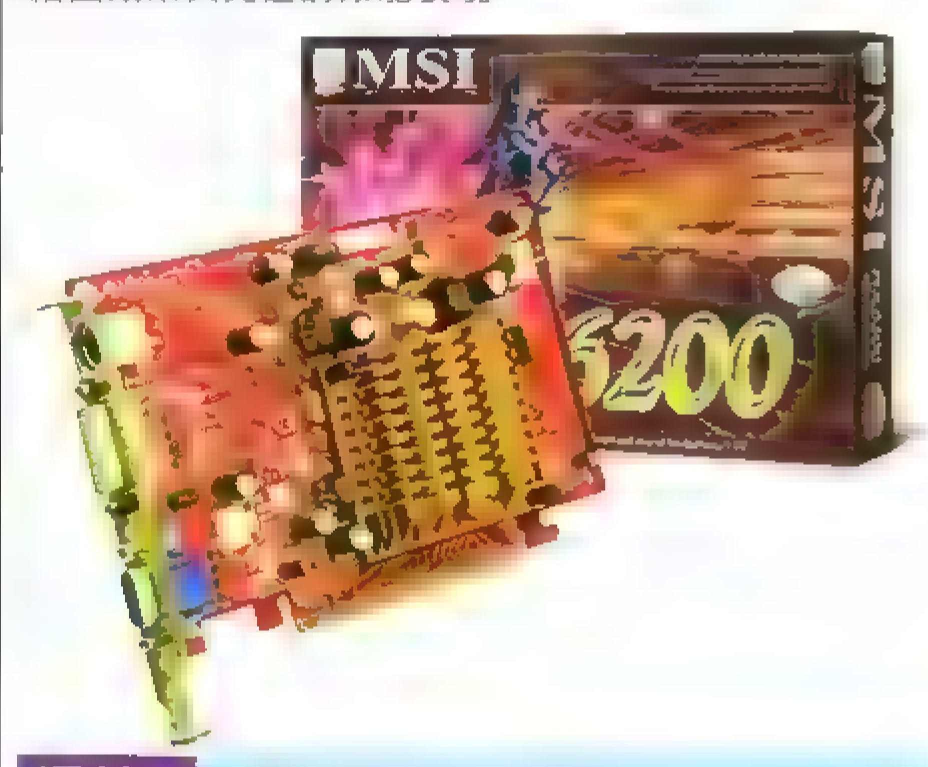
選購指引

優點　就是它了！
* 同時支援DDR I及DDR II SDRAM記憶體。
* 主機板工具軟體實用且強大。
* 內建顯示輸出功能。

缺點　再考慮看看！
* 目前尚無中文說明書，只有英文手冊

微星 NX6200-TD32EC 顯示卡

微星科技與繪圖晶片大廠NVIDIA於2004年底共同推出新世代GeFORCE 6200 TurboCache繪圖引擎顯示卡。NVIDIA TurboCache是一項整合硬體與軟體的全新專利技術，允許GPU直接使用系統記憶體進行著色，並非單單使用繪圖卡記憶體，來增加繪圖處理速度。NVIDIA TurboCache技術降低繪圖卡記憶體門檻，協助系統整合商推出採用功能更豐富GPU的PC系統，以更經濟實惠的價格，提供使用者原本專屬於高價產品的優異繪圖效果與先進的效能表現。



網址 cweb.msi.com.tw

技嘉 MB91 桌上型電腦

MB 91桌上型電腦採用技嘉科技最新的Intel 915G晶片組主機板，可支援英特爾Pentium 4處理器LGA775，1MB L2 cache搭配英特爾超執行緒技術(Hyper-Threading Technology)，可以穩定且快速地完成工作。此外，MB91還可支援新一代PCI Express (PCI E x 16) 顯示卡介面，頻寬增加到8GB/s，不論是色彩影像的表現，或是執行的速度，在在令人感到驚喜；附加的2組 PCI 插槽及前後8組的USB 2.0 Ports (前面4組，後面4組) 的MB91，絕對滿足有擴充配備需求及USB界面使用需求的重度玩家們。



網址 www.gigabyte.com.tw

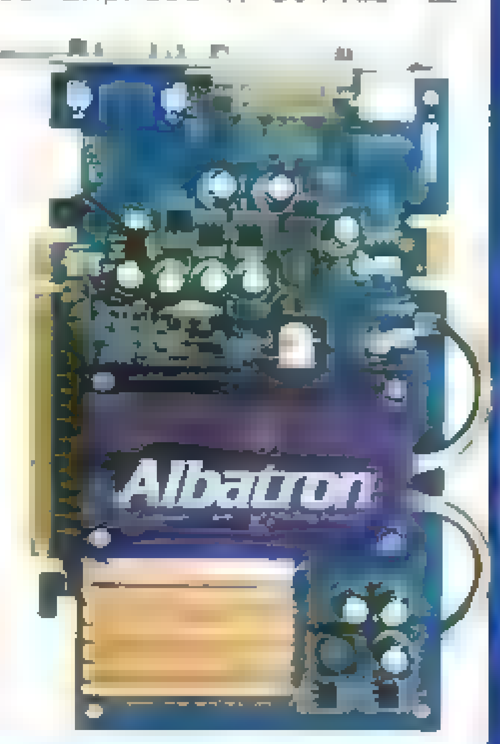
Creative PCMCIA Sound Blaster Audigy2 ZS Notebook

為筆記型電腦在聲音領域的應用上開創了全新的時代。具備THX認證的PCMCIA Sound Blaster Audigy2 ZS Notebook 提供了24-bit ADVANCED HD的音效標準、清晰的104dB 訊噪比、7.1聲道輸出，使其成為筆記型電腦上唯一支援Advanced Resolution 24-bit DVD-Audio播放能力的PCMCIA音效卡。無論是24-bit/192kHz立體聲或是24-bit/96kHz的5.1環繞聲道皆可勝任。配備EAX ADVANCED HD 4.0特效，讓PCMCIA Sound Blaster Audigy2 ZS Notebook能夠在超過400套現有DirectSound 3D遊戲中以多聲道5.1，6.1甚至是7.1的方式產生更為真實的環境音效。

網址 tw.creative.com

青雲 PC6600U 繪圖卡

青雲PC6600U採用NVIDIA Geforce 6600顯示晶片，顯示晶片核心時脈高達350MHz，在記憶體更搭配了128M －2.8ns BGA封裝的高速晶片，提供比一般採TSOP封裝的記憶體更高的超頻幅度，測試數據直逼採以Geforce 6600GT設計的顯示卡。散熱技術更上層樓，導入了先進的熱導管(Heatpipe)技術。在介面規格上，PC6600U採用最新的PCI Express x 16介面，並完全支援Microsoft DirectX 9.0c Shader Model 3.0技術。隨盒附贈HDTV連接線，可支援連接S端子及AV端子以及最新的HDTV。軟體方面則附贈WinDVD Creator影像播放編輯軟體以及最酷炫的3D遊戲：地城英雄誌正式版 (ARX FATALIS) 與五合一遊戲體驗組合。



網址 taiwan.albatron.com.tw

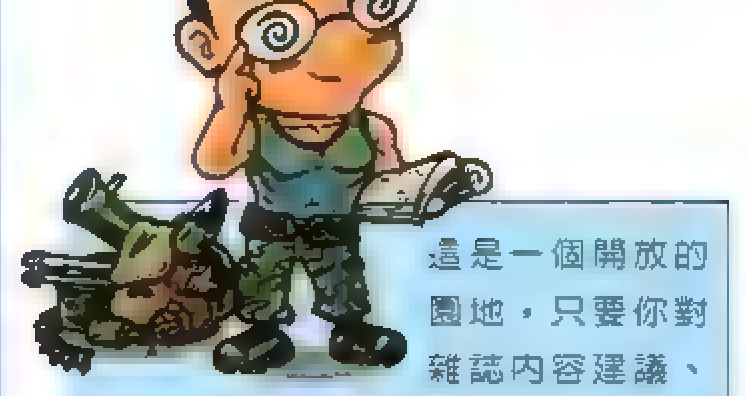
延續生命之美
發揮永恆之愛

此乃是器官捐贈之精神。
縱然目前的醫學技術與日精進，
但仍有不少由器官衰竭引起的疾病無法根治。
當一般治療方法已不能有效地發揮作用時，
病人唯一的希望便是接受器官捐贈，方得以重獲新生。



Feedback

讀者我最大



這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流；而只要你的大作刊登於「讀者我最大」(不包含讀者問答)皆可獲得下期的「軟體世界」一本。(如果要放筆名的讀者，請記得要註明喔！)

電子信箱：swmqa@unochina.com

讀者問答

READER'S

Q1

1. 關於回函活動，是否可以改成指定號碼抽獎啊？填志願順序沒有意義...(不知道這樣會不會提高中獎率...)

2. 日後會有集S幣的活動嗎？

P.S. 祝全體編輯人員"耶誕節快樂"

桃園　方嘉玉

A1

1. 其實這個問題很單純，就是我們的流程是先抽出中獎的讀者，再依其所填的志願順序來分配得到那款遊戲，所以當選擇某個遊戲的中獎讀者眾多時，我們將會以其志願順序來分配。這種方式是因為之前有些讀者反應他們所得的並不是想要的遊戲，若分類抽獎的話，對抽獎人員的負擔又過重，所以才選擇此種方式。

2. 原則上我們不會再贈送S幣給讀者，以免貨幣貶值，原先擁有S幣的讀者就換不到好東西了。不過S幣的兌換原則上會持續到明年中，所以如果還有S幣的讀者，請儘快把握機會兌換。

Q2

記得好久以前，拿到《太閣立志傳1》時，玩完後就有個衝動，想要立志做出一個像那樣好玩的game(對當時來說啦！)後來唸了資訊系，發現寫程式真是我的興趣，但是寫程式畢竟和製作game是不同的，希望以後能有機會踏進game的領域中！

對了，我覺得new的內容有new的特色，誰說一定要像舊的軟世呢？只要是好的內容，就永遠會是我心中最好的軟世！各位大編小編辛苦了，加油喔！

高雄　陳彥達

A2

曾為遊戲製作者的老監，可以告訴你，寫程式不僅跟遊戲有關，而且還是重心，從編輯工具、引擎到整合，都是程式設計及系統分析的實際應用，而且還要考慮到聲光效果的流暢、AI計算分析及終端操作，可說比一般的商業軟體更加複雜，所以好遊戲是絕對需要優秀的程式設計人才。因此你不僅有機會踏進製作game的領域，搞不好未來的身價千萬的名製作人就是你！不過依目前台灣市場來看，機會很少就是了。

Q3

TO 老監～

看了好久的軟世忽然改版，到現在還是沒適應...其實整體看來真的是有比之前的充實多了～價錢省了一半可以去買另一本LV來看！！想當初改版時我著實嚇了一大跳...寫了一堆奇怪的回函寄過去...好在只是我多心了...(這個版排的真不錯！但已後回文不必和圖畫擠在一塊！)

P.S 祝全體編輯人員"耶誕節快樂"

台北　東仔

A3

基本上原軟世及原遊世的編輯人員已整合一起，並且分別編組成軟世及LV(LevelUp的暱稱)，就是考慮到現在為數眾多的線上遊戲玩家族群需要更深更廣的線上遊戲資訊，所以才將雜誌分成綜合形態的軟體世界及專攻線上遊戲的LV，而且這兩本加起來還比之前的軟世便宜喔！所以讀者如果想瞭解更多線上遊戲的資訊，或是覺得買雜誌經費只花一半，不太過癮的話，可以另行購買LV，這樣就更能掌握現今遊戲的走向喔！

Q4 人性或善或惡？天堂地獄一念之間！

●致親愛的編輯部人員們：

辛苦您們了！長久以來的勞累實在苦了各位！看了這兩期的"讀者我最大"後更是有深刻的感受。畢竟合卄就是要調合雙方讀者的意見，以成為一本更上層樓的雜誌，實在不容易。無論如何，我們這群讀者相信您們都一定能夠達成此目標並支持您們的！加油 吧～希望親愛的月藏先生也能早日回歸軟世的懷抱，至少在內容上能有前軟世些許的影子，不至於只有雜誌名本身是軟世而已。

《P.S.》(有些問題請原"遊戲仙人"，現"龍大叔" 幫解答)

看到編輯在聊遊戲裡提到的"幫補或不幫"實在帶給我很大的啓示。由於以前和表姊在玩《魔力寶貝》時，她的傳教士就有這類問題，那時還一度的讓我們很煩惱...但我和她都覺得如果在別人快沒血時，或已經死了，而不挽救卻自顧地一直幫已滿血的寵繼續補以練技，那麼玩這遊戲又有何謂的人情味呢？還是本就該如此？如果真是如此，豈不有些令人感傷？

台北　塚田　忍

A4

首先老監代表編輯部感謝妳的支持，真是讓同仁們感動啊！所以大夥決定冒著12月夜晚的嚴寒氣候，依然加班奮鬥，要讓雜誌準時出刊(很多人已經凍得變抖抖狗了>_<～)

有關幫補或不幫之一事，或許是一種人性的表現吧！根據老監30多年來的人生歷練，說真的，一樣米養百樣人，什麼人都遇得到，但老監覺得，不論別人待妳如何，只要心中有把尺，能夠為自己的行為下判斷，那又何必在乎別人的冷嘲熱諷呢？只是老監的作法是自許成為一面鏡子，別人如何待我，我便如何待人，讓別人領悟自己行為的錯誤並改正，會比讓他不自覺地繼續錯誤的舉上要更好得多。有時適度的殘忍也是一種溫柔的慈悲，不論現實生活或線上遊戲，都是人生百態的一面，妳可以從各種人性上得到更多的啓發。

Q5 [illegible]

●我突然發現，我們班上爆發出一個"軟世"風潮，原因是什麼呢？原來原因出在我身上：話說在2004年10月X日，我把軟世帶到學校看，結果引來了我的死黨，就這樣一傳十，十傳百，沒想到軟世這麼受歡迎(應該歸功於我吧....> <)

其實，大家也不用到外面買一大堆的攻略，軟世就可以把大家最想要的資訊呈現出來，可見軟世做得有多好，有多棒，而且又那麼便宜，又送那麼好的贈品，真是集優點於一身。不過，我希望能把軟世再做得更好、更棒，說不定更能吸吸引 更多人來買，所以，也要辛苦各位編輯，感謝你們把軟世做得那麼好，真是太感謝你們了。

P.S.祝全體編輯人員"耶誕節快樂"

二重　小昊

A5

在此老監要代表編輯部感謝你，讓軟世成為眾人爭賭的雜誌，這真是太令人感動了. 但得提醒他們一下，真的喜歡的話，下次記得也要自己去買一本喔！這樣老監會更感謝你，搞不好下次就來個十大優秀讀者選拔，表揚為軟世盡力宣傳的優秀讀者 ..^_^(訂戶組：團體訂戶的話有優惠喔...)

說到贈品，其實公司高層原本並不打算在雜誌中附光碟，多虧眾編輯這幾月來的四處奔波，到處偷搶拐騙，才讓眾廠商贊助我們附贈光碟，所以各位讀者如果要繼續擁有光碟贈品的話，請多多號召親朋好友來購買軟世，這樣眾家廠商大爺才會看在眾多讀者的面子上，提供軟世更多的贈品喔！

Q6 來函擔心石沉大海？請試試老監申訴專線！

●●雖然我對軟世現在的風格有點失望，但看得出各位的努力，請努力加油，我還是會支持這"罕有"的單機性遊戲雜誌。不過我覺得在"讀者我最大"中的回答，感覺不像以前和讀者的互動性比較密切，現在似乎公式化了一點，這點比較不能接受，以前的模式比較親切，感覺能暢所欲言...

另外，我的S幣很多都在當初的"玩家救濟所"，也曾e-mail告知詳細出處，但沒有任何一點回應，感覺很挫折。請問現在是兌換物品時就要重 mail 一次"S幣的清單"嗎？真的有點厭煩，想放棄又捨不得自己的心血...希望你們能給我回應，像有我這種感覺的讀者應該不少吧！

改版前，181期國民大獎　神話世紀　撲克牌組(183期公佈)和177期國民大獎虛擬人生3(179期公佈)我都沒收到，是不是準備不給了？好不容易才中獎的說，感覺越來越沮喪了！>_<

台中　陳晴妙

A6

其實老監也很期望能跟各位讀者有更多的互動，不但每封回函都會看過一次，如果有特殊問題或需求，但不方便在雜誌上公開的，老監也會特地回 mail 給該位讀者；至於親切與否的問題，可能是老監個性太過嚴肅吧！請體諒老人家的代溝問題>_<，不過有什麼話想說出來的，倒是絕對歡迎來函指正，老實說，如果沒看到來罵的回函，老監還渾身癢癢耶！別客氣，儘管來暢所欲言吧！

至於S幣兌換及中獎寄送的問題，目前是由編輯部在截稿後空閒時處理的，所以難免會有點時間差，而且編輯部最近也常發生網路斷線的狀況，有很多 mail 都是因此而消失無蹤，如果妳擔心被"吃案"的話(通常是被"網路斷線"給吃了)，歡迎同時來信到老監的申訴專用信箱：dragon@swm.com.tw，這樣至少比較保險，老監也會為妳查個水落石出的。

讀者發牢騷 READER'S

叮叮噹~叮叮噹~
聖誕節要到了！軟世公司內
有沒有好好佈置一下啊？

天氣越來越冷了，
千萬別感冒了！
為了我，也為了各位軟世讀者，
希望可以不要看到一大片鼻水~

改版至今，可看到軟世逐漸進步，希望報未來的日子中能在電玩雜誌業中能屹立不搖，成為 NO.1，變成永遠的傳奇。
軟世我會永遠支持你的，至死不渝~

讀者的心聲1

不知道自己寄了幾次回函了，總覺得是郵差先生在搞鬼，都沒有被登出來，但，我不會灰心的。哈哈！

軟世加油！！

祝：

軟體世界

軟體硬體人人實　世界大同人人愛

彰化　薩克斯

讀者的心聲2

S 幣我從來沒收到過
獎品我從來沒抽到過
薪水我從來沒領對過
考試數學我從來沒及格過
畢業同學從未和我連絡過
最近天氣忽冷忽熱
我卻老是被感冒到

台北　張佳琳

恭喜以上讀者將獲得第 189 期軟體世界一本！
（如果是訂戶的讀者，請另外再來信通知，我們會將期數延長 ^_^）

塗鴉區公告

[illegible] 多多利用塗鴉區，凡入選刊登畫作，皆可得到下一期軟體世界一本，以資鼓勵

1 來稿方式
- 直接畫於回函上，寄回本社
- 或以 A4 紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓－塗鴉大募集　收」
- 或以 E-MAIL 方式投稿，寄至 swmqa@unochina.com

2. 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。
3 來稿請附上姓名、住址、電話...等詳細資料（若欲以筆名刊登，記得　要註明哦！）
4. 如須退稿者，請附掛號回郵 30 元及回郵信封
5. 凡於塗鴉區刊登者，可獲得下期雜誌一本

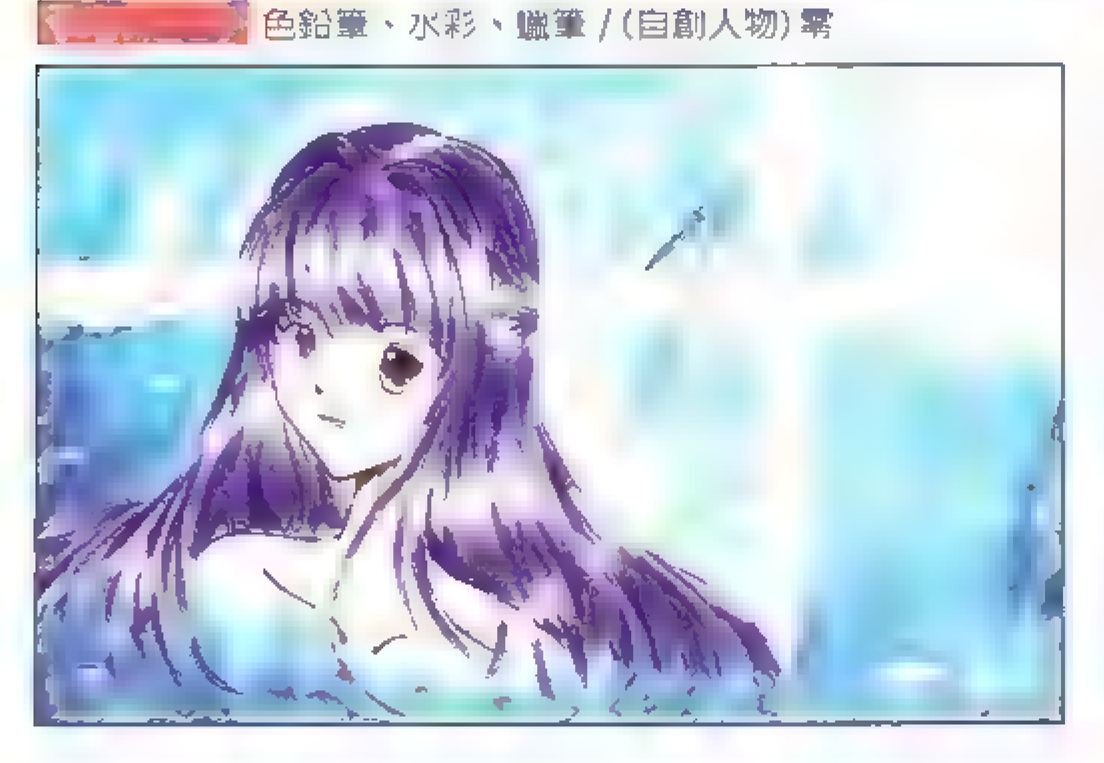
彩色鉛筆、水彩 /Bridget



鉛筆 / 火影忍者的鳴人



色鉛筆、水彩、蠟筆 /（自創人物）霁



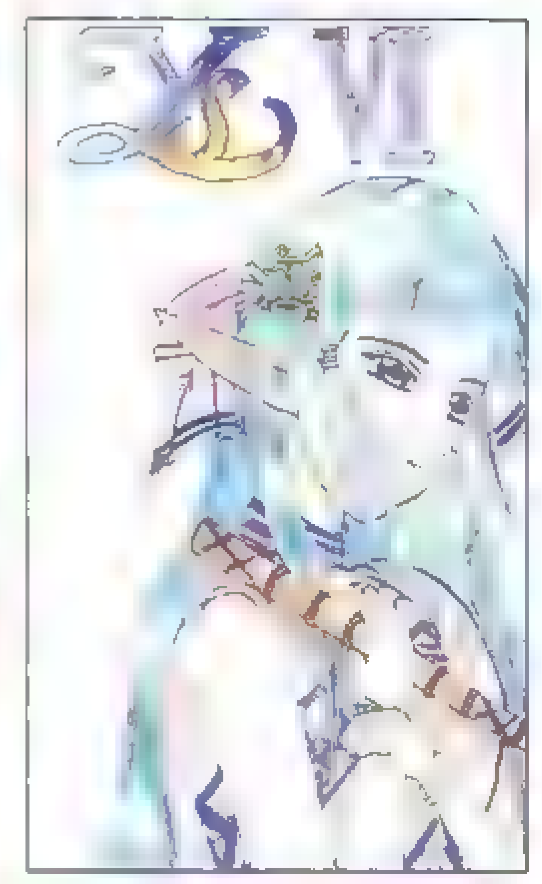
沾水筆 / 沉默之丘 4- 密室

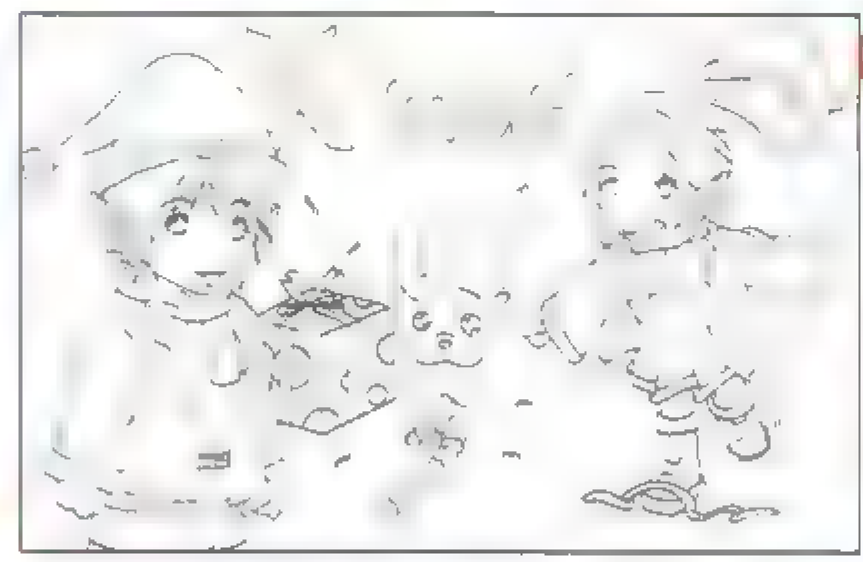


彩色筆、墨筆 / Merry X'mas！



色鉛筆 / 伊蘇6





色鉛筆 / 軟世加油！自創人物萬萬歲～

鉛筆、色鉛筆 / 聖誕

色鉛筆 / 死神



色鉛筆 / 梟雄曹操



色鉛筆 / 小角落月光聚餐會

螢光筆、原子筆、麥克筆、立可白 / 楓





彩色筆 / 道行天下

色鉛筆 / 傳達幸福



來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！只要你用力的把雪片般的名信片寄回來，就有非常之大的機會得到軟體世界會各位準備的大獎喔～別以為自己幸運度不夠，總有一天獎落你家！

伊蘇六 角色票選活動

各位親愛的玩家，在《伊蘇6》中有許多富有個性的角色們，你最欣賞哪一位呢？把你的答案寫明信片上，並貼上189期回函中的《伊蘇六》截角寄回，就有機會抽中《伊蘇六》遊戲一款，數量有限，行動要快！票選角色如下：



列達族中巫女遊戲的女主角，長有長耳和尾巴的列達族少女。當亞特魯被大漩渦捲進大海而漂流至迦南諸島後，得到她的照料。奧露哈是精靈神的後裔，一直以來背負著領導族人的重任，為人溫文儒雅而且很有愛心，對亞特魯心存愛慕。

紅髮亞特魯

永遠的伊蘇男主角：亞特魯・克里斯汀，人稱「紅髮亞特魯」，出生於艾雷西亞大陸西端的愛斯洛貝。赤焰般的紅髮燃燒著他那顆勇於追求夢想的心，一個熱情與誠實兼具的青年。

奧露哈的妹妹，也是一名長著雪白肌膚的列達族少女。一開始的時候，她對亞特魯心存恐懼，每當接近他的時候就會立刻拔腿跑掉。雖然她非常怕生，但一旦到緊要關頭也會採取大膽的行動。

拉多克船長的女兒，亞特魯3年前在森德裏亞冒險時結識的盜賊少女，是伊布魯家族的小女兒，自從亞特魯離開森德裏亞之後就跟隨父親拉多克去冒險。蒂拉個性活潑，而且頭腦機靈，勇於向亞特魯表達自己的感情，是個天真浪漫的女孩。

銀河生死鬥 復仇祭 有獎徵答

又到了有獎徵答的時間囉，這次是大家期待已久的《銀河生死鬥：復仇祭》，想要得到這款精采的遊戲，當然就要考驗你是否有用功讀軟世啦。小編先放個水，告訴大家本次的答案就藏身在本期的評論之中，接著就靠各位把正確答案糾出來，好讓小編可以把遊戲全都噴出去～

Q1 《銀河生死鬥：復仇祭》是由哪個遊戲公司代理的？

Q2 《銀河生死鬥：復仇祭》是屬於什麼樣的遊戲類型？

Q3 遊戲裡面總共設計了三種不同類型的裝甲，請問分別是哪三種？

回函活動

回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦！讀者們只要寄回回函，並在回函上的遊戲選項中，填入期望得到的遊戲之順序，就有機會得到你最想要的遊戲一款，行動要快遊戲送完為止喔！

活動時間 2005年1月31日



注意！注意！

參加回函活動需將189期回函上的《截角》[illegible]貼在《明信片》，並寫[illegible]答案[illegible]寄至：806高雄市前鎮區擴建路1-16號3樓《軟體世界》活動組收，即可參加活動。

S幣兌換 活動區

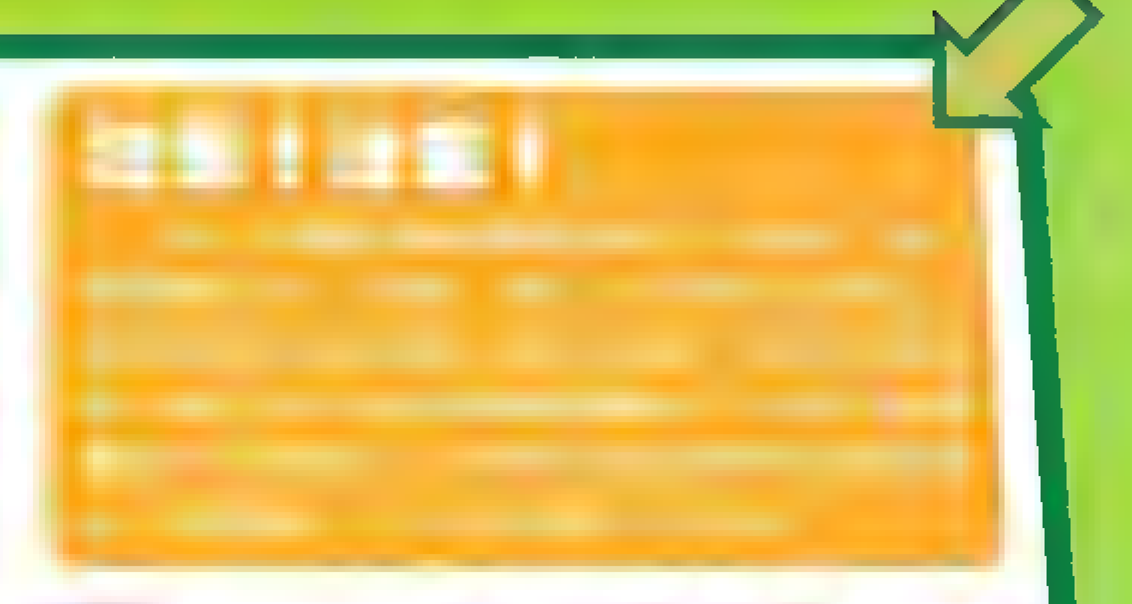
隨著軟世的改版，各位大大是否會擔心手上的S幣變成一堆廢紙呢？那當然不會，而且編輯部還特地將王國最珍貴的寶庫完全開放，這些稀世奇珍有很多是市面上已經絕版的套裝遊戲或週邊商品，只限對王國有所貢獻，曾獲得S幣獎勵的尊貴玩家才有資格兌換喔！但是這些可遇不可求的贈品數量有限，要怎樣才能避免搴不到的慘劇發生呢？請依照以下步驟，就能夠得到這些絕版贈品喔！

[illegible]

2. 若編輯部仍有該贈品時，會優先保留並給你一組代碼，請你將所要的S幣寄回，[illegible]收件人(非本人也可)，並連同S幣以掛號信寄回編輯部[illegible]

[illegible]寄出，但因受限人手之故，約需1～2個月的時間，請各位[illegible]





188期 中獎名單

《伊蘇六》活動得獎名單

雲林縣 張書華	台中市 謝瑞琇	屏東縣 施金湖
台中市 賴曉琳	高雄縣 許宜靜	台東市 趙枝傑
台北市 王淑珍	台北市 吳昱良	台中縣 林薇陽
台南市 林鈞薇		

《動物園大亨2》活動得獎名單

花蓮縣 饒銘鴻	彰化縣 陳玉娟	台中縣 蔡淑君
屏東縣 林思柏	高雄縣 張晨彬	台北縣 張佳琳
台南市 田采樺	新竹縣 田時澤	台北市 陳冠璉
嘉義市 黃品惠		

回函活動得獎名單

台中市 賴晏瑤　台南縣 馮雅娟　台北縣 張廖于婷

台中市 王怡君　高雄縣 黃國康　高雄市 錢名鈺

桃園縣 薛威任　新竹市 盧俊宇　澎湖縣 徐嘉銘　台南縣 平玉婷

幻想空間

高雄市 鄭雅宜　屏東市 許肴志　台北縣 彭志軒

太平洋空戰

新竹市 王彥瑄　台北縣 江雨綠　台東市 吳素貞　台南縣 黃政瀚

屏東市 謝光宣　嘉義縣 趙依昆　花蓮市 黃佩珊

台南市 王力康　台南市 陳之茜　台南縣 陳柏明　嘉義縣 傅家欣

台北縣 毛怡君　宜蘭縣 高怡萍　新竹縣 董詩雅　台北縣 林瑞郁

台北市 許劭冰　台北縣 江昇怡　花蓮市 黃仁豪　台南縣 張以順

高雄市 林致霖　台南市 陳秀賢　台南縣 楊家玉

花蓮市 林詩婷　台北縣 王秀嫣　高雄市 吳綠琬　台中縣 王智豪

嘉義縣 林俊毅　台中市 林浩法　台南市 楊家綸

[illegible] 2005

高雄縣 賴彥郁　台北市 陳泓依　屏東市 洪雅琪　台北縣 趙惠祥

[illegible]：太平洋戰役

新竹市 黃立偉　高雄縣 姜湘婷　台北縣 賴家欣　台南縣 張金鳳


巴哈姆特8週年站聚
電玩同樂會
www.gamer.com.tw
2005/1/29
台灣大學綜合體育館一樓
潑墨祭
摸彩箱
免費入場
巴哈姆特電玩資訊站一年一度的站聚 — 電玩同樂會，將於一月二十九日盛大舉行，歡迎忠實的巴哈站友，以及各界電玩同好鬥陣來參與。現場有各式各樣的好康好玩，還有主機等大獎，來!就有機會拿回家喔!!
各式各樣的電玩看板攤位，讓你玩一天玩不完。
電玩商品現場 1 元拍賣，稀有的寶物讓你在這找到。
提供免費報名設攤，讓賣家快速出清、讓買家買得便宜。
Cosplay活動：所有電玩動漫相關 coser 齊聚，比賽得名送獎金。
Kuso變變變大賽：台灣Kuso界聞名的巴哈Kuso版，首創台灣第一場Kuso大賽。
新作試玩：PC GAME、NDS、PS2、XBOX 新作一次讓你免費試玩！
主辦單位：
BAHAMUT
巴哈姆特
www gamer com tw
指導單位：
數位內容學院
P S詳細活動辦法請見 巴哈姆特電玩資訊站 www gamer com tw

軟體世界 信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
聯絡電話：(07)8113907
傳真專線：(07)8151992

軟體世界訂購方式

□訂閱一年份1050元，掛號寄送1150元
□訂閱二年份2000元，掛號寄送2200元

收件人：__________ □先生 □小姐
連絡電話：(公)：__________ (宅)：__________
行動電話：__________
訂閱人： 新訂戶 舊訂戶(訂戶編號：__________)
E-mail：__________
收書地址：□□□__________
發票抬頭：__________
信用卡號：__________
信用卡有效期限：西元_____年___月止
信用卡別：□VISA □MASTER □聯合信用卡
發卡銀行：__________
預購金額：__________元(務必填寫)
授權碼：__________(此行由本公司填寫)

持卡人簽名：__________(需與信用卡簽名相同，並親筆簽名)

訂閱日期：西元_____年__月__日

我要訂閱雜誌，請於第_____期(或__月號)開始寄送
訂閱期數：______期至_____期，共_____期

起訂期數：____期(或___月號)

以上資料請詳細填寫姓名、地址，請以正楷填寫，縣市請勿縮寫。



98-01-43-04 郵政劃撥儲金存款單

帳號：4 1 9 4 1 8 8 5

金額 新台幣(小寫)：仟 佰 拾 萬 仟 佰 拾 元

戶名：智冠科技股份有限公司

寄款人：姓名 通訊處 □□□-□□ 電話

經辦局收款戳

通訊欄(限與本次存款有關事項)

虛線內備供機器印錄用請勿填寫

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號戶名 / 存款金額 / 電腦紀錄 / 經辦局收款戳

◎寄款人請注意背面說明
◎本收據由電腦印錄請勿填寫

軟體世界雜誌專用劃撥單　請沿虛線剪下後使用

郵政劃撥存款收據注意事項

一、本收據請詳加核對並妥為保管，以便日後查考。

二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函向各連線郵局辦理。

三、本收據各項金額、數字係機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。

請寄款人注意

一、帳號、戶名及寄款人姓名通訊處各欄請詳細填明，以免誤寄；抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。

二、每筆存款至少須在新台幣十五元以上，且限填至元位為止。

三、倘金額塗改時請更換存款單重新填寫。

四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。

五、本存款單金額業經電腦登帳後，不得申請撤回。

六、本存款單備供電腦影像處理，請以正楷工整書寫並請勿摺疊。帳戶如需自印存款單，各欄文字及規格必須與本單完全相符；如有不符，各局應婉請寄款人更換郵局印製之存款單填寫，以利處理。

七、本存款單帳號與金額欄請以阿拉伯數字書寫。

八、帳戶本人在「存款局」所在直轄市或縣（市）以外之行政區域存款，需由帳戶內扣收手續費。

交易代號：0501、0502現金存款　0503票據存款　2212劃撥票據託收

本聯由儲匯處存查　210×110mm（80g／m²模）保管五年





2005

台北國際電玩展

遊戲在手．世界在握

亞太地區華文數位內容市場的通路與樞紐

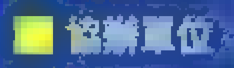
2005/2/24-28(10:00-18:00)

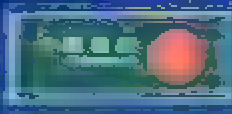
台北世貿中心

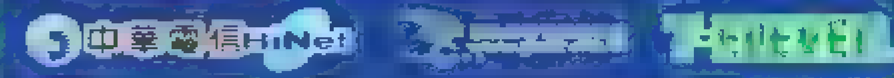
http://tgs.tca.org.tw

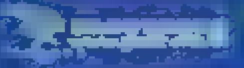
■ 指導單位 經濟部　■ 主辦單位 台北市電腦公會

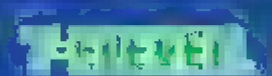
■ 協辦單位









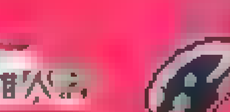





Microsoft
game studios
扮演動物管理員，
細心照料動物！
打造屬於您的動物園
徹底實現您的夢想！
動物園大亨2
ZOO TYCOON 2
幫您的動物拍張照片吧！
運用您的想像力，
建造一座前所未有的動物園！
經營模擬 PC 遊戲－《動物園大亨 2》提供終極的動物園經驗　在全新的 3D 世界，您可以與動物和遊客面對面接觸，還可拍下動物相片並建立相簿，與朋友們在網路上分享　《動物園大亨 2》提供增強的建築項目和更多的管理選擇，三種遊戲模式讓您能夠更深入地玩遊戲　發揮創造力来打造動物園，以便遊客更加愉快，動物更加有趣！
詳細產品訊息　http://www.microsoft.com/taiwan/games/zootycoon2
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Zoo Tycoon and the Zoo Tycoon logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Developed by Blue Fang Games for Microsoft Corporation. Blue Fang Games and the Blue Fang logo are trademarks of Blue Fang Games.



2005 台北展區
電腦多媒體展
台北世貿中心 http://www.cem.com.tw
數位家庭新樂園
MP3 PLAYER PDA
DIGITAL CAMERA
COMPUTER
MULTIMEDIA
台中展區 94/3/10-14 高雄展區 94/4/01-05
指導單位：經濟部
主辦單位：台北市電腦公會
中華電信HiNet








萊爾富
創業王
CHIEF EXECUTIVE OFFICER
想當老闆嗎？
擅長研發經營遊戲的光譜資訊年度代表遊戲－創業王，囊括營造、電子、百貨零售及珠寶精品業等，多達十七種產業讓你嘗遍各種老闆的經營樂趣！貼心設計的教學模式讓玩家輕鬆體驗的豐富遊戲內容，從買地建廠、招募員工、生產製造、運輸銷售及開設分店等等，精密的經濟模擬系統宛如真實世界的完整縮影，人生夢想的冒險旅程就從這裡展開！
組合原料開發商品 機器佈置決定產能
遊戲中最重要的金錢來源就是賣東西，你可以從100多種原料中組合產品，彼此又可以組合出更高價值的商品！在生產的過程中，你將努力佈置各種生產機器的位置，找出完美的組合流程提高生產速度，同時還得注意庫存空間及市場銷售反應，若是你成為新商品的開發先鋒，看著排隊的貨車來來回回搶著載貨去賣，可真是大大的滿足啊～！
12 25日 上市！
享受億萬富翁，的美妙滋味。
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.ttime.com.tw


挾帶PS2、XBOX銷售冠軍光環 日本遊戲界讚譽為2D格鬥遊戲教父!
角色：遊戲中共有23名角色，包含兩名隱藏角色，各自擁有獨特的招式跟劇情。
系統：特殊的原創氣力系統，氣力高打得快，氣力少損的多；不管什麼時候都可以盡情攻擊敵人！
模式：高達7種遊戲模式創下格鬥遊戲先例，不同的樂趣和挑戰大幅提升遊戲的耐玩度！
絕招：真正一擊必殺的絕招！還有無敵防禦跟原創連段，任何時候都是逆轉的良機！
對戰：不管是用鍵盤、手把或是搖桿，兩人均可在同一台電腦上對打。
弒者 SLAYER
原本是暗殺組織的首領，吸血鬼的末裔
在衝刺的時候是無敵狀態，可以閃避敵人的攻擊
布麗姬特 BRIDGET
擅長使用溜溜球當作武器，
不論近距離或遠距離都在他的攻擊範圍內
是個行為粗魯而且到處惹麻煩的人
動作並不是非常洗鍊，但總是表現出一擊必中的決心
索爾・背德凱 SOL BADGUY
國際中文版 現正上市中!!
THE MIDNIGHT CARNIVAL
聖騎士之戰
GUILTY GEAR XX
#RELOAD
BURST
T-TIME 光譜資訊(香港)有限公司
T-TIME TECHNOLOGY (HK) LIMITED.
Sammy


兵臨城下
風雲際會
插畫家 疑聞
KINGSOFT
金山軟件股份公司
遊戲新幹線



併吞城池的野心　新資料片於1月13日引爆上市

黃金boss齊出江湖
十二大黃金boss出現江湖，挑戰各派高手，勢必激起江湖中最巨大的波浪。

城下一聚決一死戰
史上最激烈的攻城戰，將在七大城市短兵相接，實現幫會一統江湖的野心。

稀世寶物近在咫尺
使用銅錢，就可以在城市裡買到90級技能書、水晶、猩紅寶石等稀世寶物！

變裝易容夢幻變身
變身成為黃金BOSS，使用黃金BOSS服裝打怪、練級，體驗與眾不同的樂趣。

劍俠情緣～送您輕鬆攻城去

2月28日前，到7-11、全家、OK、萊爾富購買「劍俠情緣—豪情開卡包」，就有機會獲得天山玉露丸喔！

全省各大超商、3C通路均有販售

豪情開卡包
豪氣干雲價NT. 59元



- 劍俠情緣-兵臨城下資料片3片
- 使用手冊1本
- 150點開卡點數1組<僅供開新帳號使用>
- [東邪西毒的剋星]熊貓防毒軟體 免費試用15天

縱橫攻略包
縱橫江湖價NT. 399元



- 劍俠情緣資料片3片
- 使用手冊1本
- 秘笈兵書1本 <十大門派後期發展、攻城必勝法則、boss全剖析、新開系統完全介紹等>
- 150點開卡點數1組 <僅供開新帳號使用>
- 劍俠情緣專用300點儲值卡1張 <可供劍俠包月使用>
- [東邪西毒的剋星]熊貓防毒軟體免費試用15天
- 黃金無敵-虛擬寶物刮刮卡 <94/4/30前包包送五花玉露丸還有黃金BOSS面具隨機送>

欲知遊戲、產品、活動詳情，請上官網查詢www.gameflier.com　遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考



PC POWER
全球華人電腦門市．便利超商．書局 均售 / 香港HK$26 美國US$6.5 加拿大CAD$8元 新加坡S$6.50 馬來西亞RM$13
特價 99元
每月10日出刊
軟體世界
双封面
開春溫馨禮
冠捷資訊．獨家贈品
no. 189
2005 /2月
SOFT WORLD MAGAZINE
終極 採購指南
非專題
從戰慄時空2看次世代顯示卡之爭
你知道戰慄時空如何崛起嗎？
你玩的戰慄時空2畫面不夠炫嗎？
精選6款3D顯示卡完全評測
並幫你找出誰與戰慄時空2最速配
極緻典藏
軟體世界2005年
伊蘇六 完全攻略指南書
破關保證班
保命加強班
活動區
伊蘇六角色票選活動
有獎大徵答！
好康拿不完 寄回函拿遊戲
50套原版遊戲
大放送
超首選
萬人期待的強作
神鬼制裁
原作漫畫再改編
絕對暴力動作新品
戰地風雲2
完全著重多人連線
體驗後現代戰爭洗禮
BATTLEFIELD 2
三國群英傳五
奧汀單機最強續作
閃電曝光
視覺效果再提升 割喉征戰百里侯
評遊戲
遊戲採買終極指南
17款
波斯王子：侍魂無雙
魔戒：中土戰爭
信長之野望：天下創世 威力加強版
模擬樂園3
RO樂園
RO改版大預測
最新地圖完整公開 全區域怪物圖鑑
各職業及公會之技能調整
進階二轉職完全技能披露
哈遊戲
單機館
11款
天使之谷：威斯貝爾迷宮
沉默小組-前哨傭兵
超世紀戰警
線上館
9款
東洋館
5款
封面祭
新月劍痕
Crescent-Tear
ISSN 1605-2722
02
9 771605 272000
Printed in Taiwan
騷主義
硬底子
聊遊戲
金凱瑞又一奇幻喜劇
波特萊爾的冒險…
動漫迷
忍術再開
進入中忍選拔…火影忍者2ND
超炫酷品搶先報
Canon
GIGABYTE
GA-8I915G Duo主機板
電玩界的微軟現在成形？
台灣人當自強！
找新聞